PC GUBAS

KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI

HALO

NR. '06
KAINA 8.99 LT

NAUJA KAINA 6.99 LT PRENUMERATORIAMS







N·GAGE
NOKIA

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH | CHAOS LEGION
APOCALYPTICA | LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING
ONCE UPON A KNIGHT | KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY | SPLINTER CELL

UP United Publishing | Computer Group


ISSN 1648-6854 2003 LAPKRITIS

Pakeisk įvaizdį!

LOGO 94611	LOGO 93211	LOGO 68511	LOGO 34311	LOGO 146211	LOGO 141011	LOGO 134611	LOGO 131211	LOGO 128311
LOGO 94511	LOGO93111	LOGO 60311	LOGO 32311	LOGO 146111	LOGO 14111	LOGO 134311	LOGO 130811	LOGO 128211
LOGO 94411	LOGO 93011	LOGO 59911	LOGO 31911	LOGO 146011	LOGO 140911	LOGO 133111	LOGO 130611	LOGO 128111
LOGO 94311	LOGO 92911	LOGO 57011	LOGO 26711	LOGO 145911	LOGO 140811	LOGO 133011	LOGO 130211	LOGO 127611
LOGO 94211	LOGO 92811	LOGO 49911	LOGO 23611	LOGO 145811	LOGO 140611	LOGO 132911	LOGO 130011	LOGO 126311
LOGO 94111	LOGO 92711	LOGO 41911	LOGO 20111	LOGO 145711	LOGO 140511	LOGO 132711	LOGO 129611	LOGO 125511
LOGO 94011	LOGO 92611	LOGO 41811	LOGO 19611	LOGO 145611	LOGO 140411	LOGO 132611	LOGO 129511	LOGO 1211
LOGO 93911	LOGO 9111	LOGO 41711	LOGO 19411	LOGO 145511	LOGO 1411	LOGO 132111	LOGO 129311	LOGO 119111
LOGO 93811	LOGO 8911	LOGO 41611	LOGO 18311	LOGO 145411	LOGO 138011	LOGO 131911	LOGO 129111	LOGO 119011
LOGO 93711	LOGO 8811	LOGO 41511	LOGO 16611	LOGO 145311	LOGO 136911	LOGO 131611	LOGO 128911	LOGO 118911
LOGO 93511	LOGO 86611	LOGO 146311	LOGO 118311	LOGO 141311	LOGO 135611	LOGO 131511	LOGO 128611	LOGO 118811
LOGO 93311	LOGO 86111	LOGO 146411	LOGO 11111	LOGO 141211	LOGO 134811	LOGO 131311	LOGO 128411	LOGO 118711

Skambėk kitaip!

MELO 72411 Tatu - 30 minut
MELO 72311 T.A.T.U. - All The Things She Said
MELO 72211 T.A.T.U - Not Gonna Get Us
MELO 72111 Mumij Trollj - Morskaja Kapusta
MELO 72011 Mumij Trollj - Po ljubvi
MELO 71911 Mumij Trolj - Stekla
MELO 62811 Tatu - Prostie dvizhenija
MELO 62711 Postoi parovoz
MELO 62611 Nu pogodi
MELO 62511 Mi rozhdeni, chtob skazku sdelatj bilju
MELO 62411 Meri Poppins - Nepogoda (pripev)
MELO 62311 Meri Poppins - Bradobrej
MELO 62211 Menty - Prorvemsja
MELO 62111 Mashina Vremeni - Povorot
MELO 62011 Perekrestok semi dorog
MELO 61911 Marina Hlebnikova - Solnyshko
MELO 61811 Marina Hlebnikova - Chashka kofeju
MELO 71811 Zas - Zas myli kina
MELO 71711 Taja - Angelas Baltas
MELO 71611 Skliautai - Vaikinai ir merginos
MELO 71511 Skamp - Musu dienos kaip svente
MELO 71411 Pikaso - Mano Lova
MELO 71311 Neda - Pasaka
MELO 71211 Neda - Musu meile
MELO 71111 Naktines Personos - Sukasi ratu
MELO 71011 As jauciuosi taip keistai
MELO 70911 Naktines Personos - I'm so in love
MELO 70711 Mango - Saulės Spindulėlis
MELO 70611 Mango - Opa
MELO 70511 Mango - Meilės liepsna
MELO 70411 Mango - Balta gėlė
MELO 70311 A.Mamontovas - Moteris
MELO 70211 Lukas & Noreika - Laikas
MELO 70111 Linas Adomaitis - Žodžiai
MELO 70011 Mamontovas - O meile
MELO 69911 Lemon Joy - Ar verta laukti, kol...
MELO 69811 Lawry - Tyliai išėjai per lietų
MELO 77811 Pink - Most Girls
MELO 77511 Madonna - Papa Don't Preach
MELO 77411 Madonna - Holiday
MELO 77311 Madonna - Don't Cry For Me Argentina
MELO 77211 Kylie Minogue - Spinning Around
MELO 77111 Kylie Minogue - Your Disco Needs You
MELO 77011 Kylie Minogue - Celebrate
MELO 76711 Jennifer Lopez - Waiting For Tonight
MELO 76611 Jennifer Lopez - Play
MELO 76511 Jennifer Lopez - Let's Get Loud
MELO 76411 Jennifer Lopez - I'm Glad
MELO 76311 Jennifer Lopez - If You Had My Love
MELO 76211 Jennifer Lopez - Feeling So Good
MELO 76111 Britney Spears - Stronger
MELO 75611 Nelly feat. Justin Timberlake - Work It
MELO 75511 Justin Timberlake - Where Is The Love
MELO 75411 Christina Aguilera - Lady Marmalade
MELO 75311 Christina Aguilera - Genie In A Bottle
MELO 75211 Avril Lavigne - Mobile
MELO 75111 Christina Aguilera - Beautiful

Nustebink draugą!

Norėdami nustebinti draugą, siųskite žinutę numeriu 1654 parašydami logotipo arba melodijos kodą bei telefono numerį, kuriam norite nusiųsti siurprizą. Pvz.: logo 12345 69912345

Norėdami pasinaudoti **Vero.lt** paslauga, siųskite **MELO** arba **LOGO** trumpuoju numeriu **1654** ir po raktažodžio įrašykite logotipo arba melodijos kodą, pvz. **MELO 471**.
Norėdami gauti turinį į Ericsson modelio telefonus n epamirškite po kodo parašyti raidę e, pvz. **LOGO 471e**. Paslauga tinka šiems telefonams: NOKIA 5110 (tik LOGO paslauga), 6110, 6130, 6210, 6250, 6610, 6100, 3210, 3310, 3410, 3510 (tik LOGO paslauga), 7110, 8210, 8810i, 8310, 8810, 8850, 8890, ERICSSON T65 (tik LOGO), T68i (tik LOGO), SAMSUNG R200s (MELO paslaugos), R210s (MELO paslaugos).
Paslaugos kaina - 2 Lt. visų mobiliųjų operatorių abonentams. Paslaugas teikia UAB "Verozona".

1654

www.vero.lt

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki.

Norėtųsi pradėti nuo praeitame numeryje NPC išsakytų mintčių apie piratavimą ir legalius žaidimus tęsinio, tačiau kol kas susilaikysiu. Džiugu, kad žmonės įsijungė į šią diskusiją ir gavome keletą labai įdomių laiškų šia tema. Ta proga atidarome naują „PC klubo" skyrelį, tiksliau, visą pašto skyrių, kur nuo šiol ir dėsime įdomiausius jūsų laiškus, klausimus–atsakymus ir kitas į „PC klubo" pašto dėžę atkeliavusias gėrybes ar blogybes :). Šiame numeryje čia taip pat rasite ir prieš 2 numerius skelbto „Starcraft" konkurso dalyvio rašinį. Kadangi dar negavome daug jūsų darbų, nusprendėme toliau pratęsti konkursą. Taigi prisiminkite senuosius „Starcraft" žaidimo laikus ir leiskite pasireikšti savo fantazijai.

Tęsiant kalbą apie konkursus, šiame numeryje galiausiai paskelbiame jau ilgokai užsitęsusių „Dance Ejay 5" ir „Tomb Raider" konkursų rezultatus. Sveikiname nugalėtojus!

Šis „PC klubo" numeris neįprastas taip pat ir savo tema. Pirmuosiuose numeriuose buvęs ir laikinai uždarytas „Pocket Club" šiame numeryje, galima sakyti, persikelia į „pagrindinę sceną". Nešiojamųjų konsolių, kitaip *handheld'ų*, pasaulyje prasidėjo tokie įdomūs dalykai, kad nusprendėme jiems skirti ypatingą dėmesį. Kaip reikalai klostysis toliau ir ar sugrįš „Pocket Club" — žiūrėsime.

Daugiau, rodos, viskas išlieka savo vietose. Mėnesio žaidimo titulas šį kartą atitenką didžiajam „Halo".

REZIDENTAS

CD TURINYS

■ !Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys

■ !Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

ŽAIDIMAI

Devil Whiskey
Nosferatu: The Wrath of Malachi
NHL 2004
Northland (aka Cultures 3)
Ostrich Runner

SHAREWARE

AirStrike 3D: Operation W.A.T.
Archibald's Digger
Head Over Heels
Retro Power Pack

VIDEO

Worms 3D
Once Upon a Knight
Codename Panzers

TRASH

The Gladiators of Rome
Halo
Space Empires: Starfury



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Naujienų redaktorius Ričardas Jaščemskas
Stilistė Laura Barzdaitienė
Dizaineris–maketuotojas Arūnas Aleksandravičius

Redakcija: Žygimantas Kudirka, Dangiras Jakimavičius, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino II „Petro ofsetas" (Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 357.
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338042,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

SKAITYTOJO LAIŠKAS

Sveiki, visi „PC klubo" rašytojai (kaip dar buvo galima pavadinti?). Rašau jums, nes noriu pasakyti, ką galvoju apie „geimingo kultūrą".

Taip... Laišką šitą paskatino rašyti du dalykai: 1. Perskaičiau „PC klubo" Nr. 5 redaktoriaus žodį ir supratau, kad reikėtų kažką apie tai parašyti. 2. Kas mane ir privertė parašyti šį laišką, tai pokalbis su vienu iš „geimingo" griovėjų. Gal ir kvailai čia su tais skaičiais, bet tęsiam temą. Taigi pokalbis buvo toks pat, kaip ir su visais tokio pobūdžio žmonėmis. Pirkau žaidimą „Akropolyje" ir prisiknisęs piratukas pradėjo aiškinti, kad originalių žaidimų pirkimas yra kvailas užsiėmimas, neva jau geriau pirk iš manęs, Gariūnuose, ten tris kartus pigiau. Toks va mielas buvo jo išsipasakojimas. Ir aš supratau (gal aš tai visada žinojau), kad Lietuvoje pirkti originalius žaidimus yra vos ne gėda (arba visai gėda :)).

Dabar noriu pakalbėti apie kitką. Bandymą atgaivinti „geimingą" Lietuvoje. Labai džiaugiuosi, kad jūs apie tai susimąstote, nes kiti žurnalai apie tai tikrai nekalba. Jums už tai reikėtų duoti medalį (gal du :)).

Dar vienas dalykas, kurį norėjau pasakyti apie originalius ir piratinius žaidimus, tai kad nusipirkęs, tarkim, „Counter Strike" turguje gausi tik krūvą botų, o galimybė žaisti internete tau nebus suteikta, be to, negalėsi atsisiųsti atnaujinimų ir juos turėsi pirkti tame pačiame turguje. O sumokėjęs tris (na, gal keturis) kartus brangiau, gausi visas galimybes ir garantuoju, kad patirtas džiaugsmas jums viską atpirks.

Pabaigai norėčiau paraginti visus pirkti originalius žaidimus ir sumokėti kūrėjams už jums suteiktą džiaugsmą. Na va... išsisėmiau.

Iki!!!

Pagarbiai,

T–Virus

Šarūnas R.

P.S. Kur dingo „Pocket Club" (truputį ne į temą, bet vis vien).

Jeigu netingėsite, galite parašyti, ką apie tai galvojate (na, apie „geimingą").

nisaras@raktas.net

DUK

Ar yra jūsų tinklalapis internete, kur būtų galima paskaityti „PC klubo" naujienas?
Sigitas, Pasvalio raj.
Na, specialios „PC klubo" svetainės internete nėra ir artimiausiu metu tikrai nebus. Tačiau paskaitinėti naujienų, trumpų įspūdžių iš demonstracinių versijų ir pilnų žaidimų, o dar daugiau — parašinėti patys, galite „PC klubo" forume http:\\pcklubas.hakeris.lt

Ar prie „Discover" bus galima prijungti spausdintuvą ir skenerį?
Elonas, Tauragė.
Ne, „Discover", jei ji ir perlips per projektinę stadiją ir taps parduodamu produktu, bus skirta tik žaidimams, tad jokių papildomų darbų su skeneriais ir spausdintuvais atlikti neišeis.

Ar galite parašyti apie „Commandos: Destination Berlyn"?
Artūras, Šilutė.
Būtinai. Kaip tik dabar intensyviai kovojame ir kitame numeryje tikrai pasidalinsime įspūdžiais apie šį nepaprastą žaidimą.

Ar tai tiesa, kad greit bus išleistas „Metal Gear Solid 3: Snake Eater"?
Tomas, Vilnius.
Tiesa. Tačiau trečioji „Metal Gear Solid" dalis kol kas oficialiai paskelbta tik „PlayStation 2" konsolei. Reikia tikėtis, kad kaip ir 2–oji dalis ji vėliau bus perkelta į AK, tačiau kol kas jokių konkrečių žinių nėra.

Ar egzistuoja „Enter the Matrix" žaidimo demonstracinė versija?
Paulius, Panevėžys.
Mus dar prieš išeinant žaidimui kamavo toks klausimas. Deja, tokio dalyko nėra.

Kodėl žurnale nėra kryžiažodžių?
Donatas, Šiaulių raj.
Bus!

Kada Lietuvoje pasirodys žaidimas „NBA Life 2004"?
Daumantas, Panevėžio raj.
Žaidimas turėtų pasirodyti antroje lapkričio pusėje.



Legenda apie Sarą Kerigan

...Legenda apie Sarą Kerigan... Kas jos nežinojo?.. Daugelis ją buvo bent kartą girdėję, o Džimas Reinoras mokėjo ją mintinai.

Išties, kas gi kitas, jei ne leitenantė Sara Kerigan, paskatino jį, tada dar naujakurių kolonijos šerifą Džimą Reinorą, pulti tada dar nežinomus padarus? Tie šlykštūs sutvėrimai atkirto nuo pagrindinės bazės nedidelę žemiečių koloniją, taikiai rinkusią mineralus bei ieškojusią dujų. Kas gi žinojo, kad tie iš pažiūros ne itin grėsmingi padarai vėliau taps aršiausiais žmonijos priešais, zergų rase, vos nesunaikinusia visko, kas žemiška... Bet pražudžiusia leitenantę Sarą Kerigan.

Tuo tarpu ji, jaunutė ryžtinga desantininkė, labiau linkusi būti atžari, nei maloni, vos iššokusi iš laivo ėmė dairytis į naujojo pasaulio tolius. Vos gavus pavojaus signalą iš bėdos ištiktų žemiečių... Kas gi kitas, jei ne ji, tada paskatino dvejojantį Džimą pereiti į ryžtingą puolimą? Šerifas gal būtų ir nesutikęs su šita avantiūra, juolab kad kolonistai ir patys greičiausiai galėjo apsiginti... tačiau jis juk negalėjo leisti merginos į šį pavojingą žygį, juolab kad jis buvo vyras, galiausiai — jis juk buvo naujosios kolonijos šerifas.

Ir, kas turbūt labiausiai paveikė Džimą Reinorą — ši patraukusi naujokė jam iš karto patiko. Vos ją išvydęs, Džimas pajuto kažką, atrodytų, seno ir pamiršto paširdžiuose... Jis jau tada nebegalėjo leisti Saros į pavojų vienos, jam jau tada, ėmė darytis baisu vien nuo minties, kad ši iš pirmo žvilgsnio trapi būtybė galėtų pakliūti nežinomų, agresyviai nusiteikusių padarų apsuptin...

Džimas Reinoras ją mylėjo. Kiekveinas Saros žygdarbis, kuriems ji, berods, ir buvo gimusi, kuo toliau, tuo labiau varė jį iš proto. Ir dėl meilės, ir dėl nerimo, kad vieną kartą jai gali nepasisekti... Kaip ir tada, kai Sara išbandė naująjį žemiečių inžinierių išradimą — kostiumą, sulaikantį bet kokius nuo jo sklindančius spindulius ir padarantį praktiškai nematomu kostiumo nešiotoją. Kaip ji, prisidengusi tik teorinėmis mokslininkų išvadomis, prasibrovė į priešiškai nusiteikusių kitaip mąstančių žemiečių stovyklą, likvidavo jų lyderius ir privertė maištininkus prisijungti, šiems net nesupratus, kas iš tiesų įvyko. Arba kaip Sara pasižymėjo puolant zergų širdį, „Aukščiausiąjį protą“. Ši ataka žemiečiams atnešė pergalę. Tačiau ji buvo paskutinė leitenantės Saros Kerigan gyvenime. Bent jau taip manė Džimas Reinoras. Taip manė ir tuo buvo įsitikinę visi. Iš dalies jie buvo teisūs. Jie manė, kad Sara Kerigan žuvo. Didvyriškai. Ir geriau jau jie būtų neklydę... Tai, kuo tapo Sara Kerigan, patekusi zergams į nagus, jau nebuvo galima vadinti žmogumi. Ta egzistencija, kupina pykčio, neapykantos, valdžios ir galios siekimo bei troškimo žudyti... Tai jau nebebuvo gyvenimas, toks, kokį jį žino esant bet kuris žemės gyventojas.





Sara tapo tokia. Nepaisant to, Džimas Reinoras ją vis dar mylėjo. Ir jis vis dar tikėjo, kad Sarą dar galima susigrąžinti, tereikia ją atimti iš pabaisų zergų. Tikėjo iki tos akimirkos, kai Džimas po visiško žemiečių būrio sunaikinimo žandikauliais kaukšinčių zergų apsuptyje susitiko su Sara Kerigan. Arba tuo, kuo ji pavirto. Subjaurotas leitenantės veidas, už nugaros besiskleidžiantys gleivėti sparnai, kareiviškos Saros drapanos, dengiančios kažką panašaus į žmogišką kūną... ir ta nuožmi, negailestinga, ledinė šypsena bei žvėries akys. Džimas ne tik nustebo, bet net ir pasigailėjo, kad leitenantės, matyt, kažkur dar giliai plakančioje širdyje (kuo Džimas labai abejojo) gimė kažkas panašaus į prisiminimus, į jausmus. „Eik ir daugiau niekada nebesipainiok mano kelyje“, — pasakė tada Saros Kerigan šmėkla. Džimas mieliau jau būtų miręs, miręs tada. Nuo jos rankos. Deja, jis pasitraukė. Zergai jo nesudraskė. Giliai Džimo širdyje, kad ir kaip tai atrodė beprotiška, po šio kraupaus susitikimo, teberuseno vilties kibirkštėlė, kad viską dar įmanoma grąžinti. Nors siaubas ir baimė gniuždė jį kaip tonų tonos vandens, panėrus į nenusakomas vandenyno gelmes...

Dabar jis tai sužinos. Dabar — lemiama kova su zergais. Jau aušta, ir greitai žemiečiai išsiaiškins, kas liks karaliauti galaktikoje: žemiečiai, ar pusiau augalai, pusiau gyvūnai zergai. Ir Džimas, be jokios abejonės, sutiks Sarą Kerigan. Arba jis mirs nuo kažkurio iš jos šlykščių gentainių rankos, arba jis ją išvaduos iš tos šlykščios egzistencijos nelaisvės. Jis išgelbės jos sielą, kalinčią šiame baisiame kūne, jei zergai nusprendė to nepadaryti. Galbūt jam pasiseks, ir jie žus abu. Galbūt jie susitiks kažkur, kur nebebus nei zergų, nei pykčio, nei to blogio, nei karų. Galbūt pagaliau jie bus laimingi.

Laurynas Bunka

Kūrinio autoriui jau išsiuntėme puikų STARCRAFT filmų DVD.

„COMPUTER ARTWORKS" UŽVERIA DURIS

Jungtinėje Karalystėje įsikūrusi žaidimų kūrėjų kompanija „Computer Artworks", sukūrusi veiksmo-nuotykių žaidimą „The Thing" ir neįprastąjį „Evolva", užvėrė duris. Paprašyti pakomentuoti JK šaltinių pateiktus faktus, kūrėjai patvirtino liūdną naujieną.

„Aš manau, kad galiu pasakyti taip, „Computer Artworks" šią savaitę keliauja į teismo vykdytojų rankas, o darbuotojai išvyko namo", — informavo produkcijos vadybininkas Alanas Bunkeris.

Atsakydamas į teiginius, esą šis sprendimas buvo priimtas dėl to, kad kūrėjams nebuvo laiku mokama, Bunkeris pasakė: „Aš manau, priežastys yra daug rimtesnės, nei paprasčiausias pasakymas „leidėjai nemoka".

„Nepriklausomų kūrėjų filosofija iš tiesų labai žeidžia „Britsoft", — tęsė jis. — Leidėjus kritikuojantys TIGA (Nepriklausomų žaidimų kūrėjų asociacija) komentarai yra tik problemos dalis — aš manau, kūrėjai taip pat turėtų pasižiūrėti į savo pačių sukeltas problemas."

Manoma, kad „Computer Artworks" dirbo su trimis projektais konsolei ir PC, kiekvienas jų kitam leidėjui. Kol kas nėra jokios informacijos apie šių projektų tolesnį likimą.


COMPUTER ARTWORKS

„ELSPA" IR „EA" AIŠKINA PEGI SISTEMĄ

Pramogų ir poilsio programinės įrangos leidėjų asociacija (ELSPA) ir „Electronic Arts" susijungė kad išleistų skrajutę, aiškinančią PEGI vertinimo sistemą, naudojamą visoje Europoje ant žaidimų pakuočių. Europos sugalvotoje sistemoje naudojamos penkios skirtingos amžiaus kategorijos ir simboliai, nurodantys žaidimo turinio prigimtį, siekiant užtikrinti, kad vaikams nebūtų nerūpestingai demonstruojama tai, kas jiems netinkama.

„Po anksčiau šiais metais įvykusio PEGI sistemos pristatymo ir dėl daugybės naujų vartotojų, perkančių žaidimus Kalėdų dovanoms, mes pajutome, jog atėjo laikas pateikti aiškinančią skrajutę", pasakė Rodžeris Benetas (*Roger Bennett*), ELSPA generalinis direktorius. „Mums malonu, kad EA sutiko paremti iniciatyvą, padėsiančią paskleisti informaciją tarp žmonių, kuriems tai svarbu — tarp žaidėjų.

„Kaip šios srities pirmaujantys leidėjai, griežtai pasisakome už tai, kad visiems žaidimų pirkėjams ir tėvams būtų pateikta labai aiški ir lengvai suprantama vertinimo sistema", pareiškė Polas Džeksonas (*Paul Jackson*), „Electronic Arts UK" valdantysis direktorius. „EA su malonumu palaiko šią iniciatyvą."

Skrajutėje kaip pavyzdį naudojant tipišką žaidimo viršelį, bus tiksliai paaiškinta, ką kiekvienas amžiaus įvertinimas ir simbolis reiškia. Skrajutėje taip pat bus pagrindinė informacija apie šį užsiėmimą ir programinės įrangos autorinių teisių pažeidimo pavojus.

PEGI IKONOS

Diskriminacija 

Narkotikai 

Baimė 

Keiksmažodžiai 

Seksas 

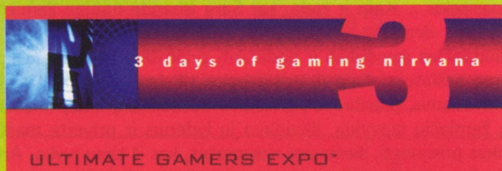
Žiaurumas 

ULTIMATE GAMERS EXPO 2004

„Ultimate Gamers Expo" (UGE) paskelbė, kad debiutuos kitų metų rugpjūčio 20–22 dienomis Los Andželo suvažiavimų centre. Atviras visiems norintiesiems trijų dienų festivalis lankytojams suteiks galimybę išbandyti būsimus ir esamus žaidimus bei dalyvauti varžybose.

„Mus palaiko didelė žaidimų pramonės dalis", teigė Džo Habardas (*Joe Hubbard*), vienas UGE sumanytojų. „Per ateinančius kelis mėnesius paskelbsime nemažai pranešimų, kuriuose pateiksime 2004 m. parodos partnerius ir dalyvius."

Visi, besidomintis kitų metų paroda, gali apsilankyti UGE interneto svetainėje www.ugexpo.com, kurioje, be kita ko, pateikiama informacija apie bilietų kainas ir pan.

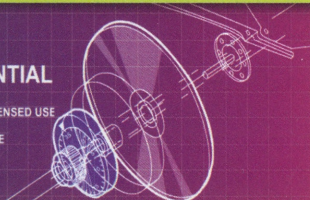


TRIPAS HOUKINSAS SKELBIA NAUJĄ RIZIKINGĄ SUMANYMĄ

Vienas EA įkūrėjų ir buvęs 3DO vadovas brėžia kursą link beribio mobiliųjų žaidimų pasaulio su nauja kompanija "Digital Chocolate". Tripas Houkinsas (*Trip Hawkins*) sugalvojo kai ką naujo. CTIA amatų šou Las Vegase metu Houkinsas paskelbė konferencijos klausytojams, kad planuoja pradėti pramoginių programų, pritaikytų mobiliems prietaisams, kūrimo kampaniją. "Šiuo metu ruošiuosi kompanijos atidarymui ir tikiuosi pritraukti įdomių strateginių partnerių", — sakė Houkinsas, pridurdamas, jog bevielę erdvę jis mato "kaip bene įdomiausią kompiuterių platformą per visą istoriją". "Tai — nauja terpė, ir tai yra įdomiausia", — kalbėjo Houkinsas. - "Yra daugybė būtinų ir nepaprastai įdomių programų, kurias dar reikia sukurti".

"MACROVISION" PLANUOJA SUSTABDYTI ŽAIDIMŲ PIRATUS

„Macrovision", antipiratinė kompanija, kurios vaizdo filmų apsaugos programinė įranga metų metus žlugdė filmų dubliuotojus, dabar nusitaikė į žaidimus. Pagal „New Scientist's" interneto svetainėje paskelbtą straipsnį, kompanijos naujoji apsaugos sistema „Fade" yra unikalus požiūris į nelegalaus kopijavimo sustabdymą.
Užuot staiga visiškai sunaikinusi žaidimą, „Fade" įdiegia programą, po tam tikro laiko sustabdančią žaidimo funkcijas. Pavyzdžiui, nelegalios „Codemasters" „Operation Flashpoint" kopijos pirmoji dalis, su „Fade" apsauga pradžioje veikia puikiai. Tačiau staiga žaidėjas nebegalės iš naujo užtaisyti savo ginklų arba tiksliai nusitaikyti į priešininkus. Taip žaidimas virs nebežaidžiamu.
Ironiška, „Fade" apsaugoti žaidimai veikia kaip demonstracinės versijos, leisdami žaidėjams paragauti veiksmo, o po to jį atimdami. Žadindama piratų apetitą, „Macrovision" tikisi, jog „Fade" padidins jos klientų legalių kopijų pardavimą.
„Codemasters" vadovas Briusas Everisas (*Bruce Everiss*) atrodo patenkintas. „Gražiausia yra tai, kad degraduojanti kopija tampa pardavimų skatinimo priemone. Tada žmonės eis ir pirks originalią versiją".



"DUNGEON SIEGE" KELIAUJA Į KINO TEATRUS

Faktas, kad „House of the Dead" buvo kritikų sudirbtas, nesustabdė Vokietijos filmų kompanijos „Boll KG", ir jie įsigijo daugiau žaidimų perdirbimo į kino filmus licencijų. Praėjus beveik dviems mėnesiams po pareiškimo, kad jo kompanija perkels į didįjį ekraną „BloodRayne", „Boll KG" galva ir „Dead" direktorius Uvė Bolas (*Uwe Boll*) atskleidė planus adaptuoti „Gas Powered Games" žaidimą „Dungeon Siege".
Tuo metu, kai „BloodRayne" perdirbimui skiriamas 30 mln. dolerių biudžetas, Bolo planai, susiję su „Dungeon Siege" adaptacija, žymiai didesni — apie 50 mln. dolerių. „Dungeon Siege" peržengia žaidimo žanrą ir patraukia pagrindinės pramogų srovės publiką", pareiškė Bolas, pranašaudamas, jog šis projektas prilygs „Žiedų valdovui".
Be abejo, filmą „House of Death" Bolas taip pat gyrė kaip „pasisekimą" po to, kai filmas pirmąją savaitę tesurinko 5,6 milijonus dolerių.



NAUJAS ĮVYKIS EUROPOS ŽAIDIMŲ INDUSTRIJOJE

Pramogų ir poilsio programinės įrangos leidėjų asociacija (ELSPA) paskelbė, kad jos valdyba patvirtino naujo svarbaus žaidimų industrijos įvykio startą Jungtinėje Karalystėje. ELSPA rengiamas pirmasis „European Games Network" (EGN) įvyks rugsėjo 1–3 dienomis *Docklands*, Londone — per pirmas tris naujojo „Game Star Live" dienas.
„EGN yra skirta kiekvienam, susijusiam su žaidimų verslu. Mūsų nariai ir valdyba tiki, jog šioje pramonėje reikalinga Europos verslo paroda. Jie padrąsino mus pradėti EGN pagal JAV sėkmingai naudojamą, ESA (Pramogų programinės įrangos asociacija) organizuojamos milžiniškos prekybos parodos E3 modelį", — sakė Rodžeris Benetas (*Roger Bennett*), ELSPA generalinis direktorius. „Žinoma, mūsų tikslas yra pritaikyti šį modelį Europos poreikiams."
EGN pasirūpins visais žaidimų pramonės sektoriais, skirdama didžiulę erdvę parodoms su kambariais delegatų susitikimams, surengdama daug konferencijų.

CESA APDOVANOJIMAI

Septintoji kasmetinių CESA žaidimų apdovanojimo ceremonija įvyko Tokijuje. Apdovanojimai skirti geriausiems metų žaidimams, kuriuos renka visi žaidėjai ir specialus apdovanojimų komitetas.
Pirmą kartą apdovanojimų istorijoje du žaidimai dalijosi prizą: „Final Fantasy XI" ir „Taiko no Tatsujin" ceremonijos metu buvo apdovanoti „už meistriškumą".
„Final Fantasy XI" yra populiarios RPG serijos „Square Enix's" interpretacija; pirmiausia buvo išleistas PS2, vėliau — PC. „Taiko no Tatsujin" muzikinis žaidimas, pagrįstas japoniškų būgnų muzika; pradžioje išleistas kaip žaidimas arkadomis, vėliau išėjo „PlayStation 2" versija su nuosavu būgnų valdikliu.
„Grand Theft Auto: Vice City" gavo „geriausio užsienietiško žaidimo" vardą. Apdovanojimas už „geriausius pardavimus" nukeliavo pas „Pokemon Ruby" ir „Pokemon Sapphire", kurie vien per pirmąsias tris savaites nuo išleidimo bendrai pardavė 2 mln. kopijų.
Šalia praėjusiais metais išleistų žaidimų, „žaidimų apdovanojimų ateitimi" pavadintoje kategorijoje CESA įvertino ir dar tik išeisiančius. Vienas iš laureatų — „Half Life 2".
CESA (Kompiuterinių pramogų tiekėjų asociacija) yra organizacija, skirta kompiuterinių pramogų pramonės plėtojimui ir tyrimui. Ji taip pat rengia „Tokyo Game Show".

PRADĖTI GAMINTI LIETUVIŠKI NEŠIOJAMIEJI KOMPIUTERIAI

Didžiausia Baltijos šalyse kompiuterių gamintoja UAB „Sonex kompiuteriai" pradėjo gaminti nešiojamuosius „mVector" kompiuterius. Pagrindinės komplektacijos dalys bus gaunamos iš Taivanio bendrovės „Quanta", o „Sonex kompiuterių" gamyklose bus atliekamas „mVector" nešiojamojo kompiuterio pritaikymas vartotojo poreikiams. Šiuo metu „Quanta" yra viena didžiausių pasaulyje nešiojamųjų kompiuterių gamintoja ir surinkėja, jos klientais yra tokios bendrovės, kaip „Dell" ir „Hewlett-Packard". 2002 metais „Quanta" pagamino 6,1 milijono kompiuterių.

Pirmieji „mVector" nešiojamųjų kompiuterių modeliai bus su „Intel Pentium M" 1,4–1,6 GHz dažnio procesoriais, iki 512 MB atminties, 40–80 GB talpos 4200 aps/min kietuoju disku, DVD/CD-RW 24x įrenginiu, 14 colių XGA ekranu, integruota grafika, ir įvairiomis naujausiomis jungtimis. Kompiuterio svoris ir matmenys — 2,7 kilogramo, 31,9 x 26 x 3,3 centimetrų. Nešiojamojo „mVector" kompiuterio kaina, priklausomai nuo konfigūracijos, bus nuo 3700 litų.

„WORLD CYBER GAMES 2003" REZULTATAI

Pasibaigus tarptautinio kompiuterinių žaidimų čempionato „World Cyber Games" (WCG) finalui, kuris vyko šių metų spalio 12–19 dienomis Seule (P.Korėja), išaiškėjo jo nugalėtojai. Lietuva ir kitos Baltijos šalys jame dalyvavo pirmą kartą ir nors žaidėjai ir neužėmė pagrindinių prizinių vietų, čempionato finalo lyderiai pripažino juos būsiant rimtais varžovais kitų metų čempionato finale. Kitų šalių atstovams didžiausią įspūdį padarė Baltijos šalių žaidėjų pademonstruota išskirtinė žaidimo taktika bei įgūdžiai.

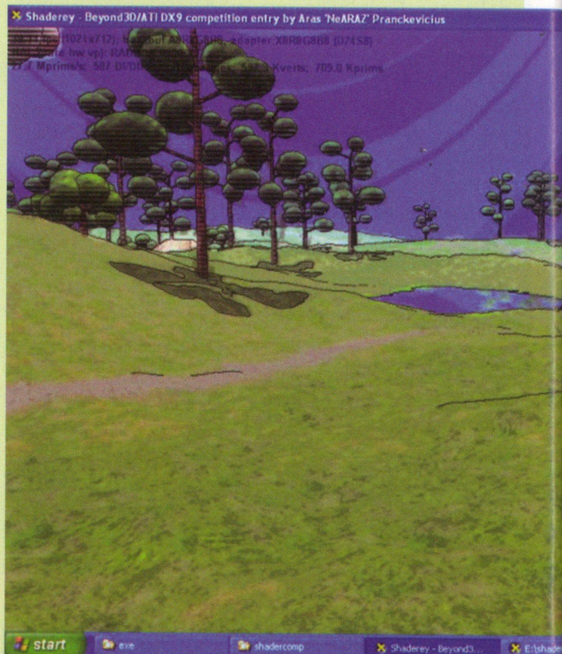
Geriausių rezultatų pasiekė Latvijos komanda *rpsn*, kuri „Counter Strike" turnyre pateko tarp 16 geriausių pasaulio komandų. Deja, žaidžiant „Unreal Tournament" bei „War Craft" gerų rezultatų nebuvo pasiekta.

Šiais metais WCG žaidynių „Unreal Tournament" turnyro nugalėtoju tapo žaidėjas iš Italijos, „War Craft" turnyre neaplenkiamas buvo Baltarusijos atstovas, o „Counter Strike" — komanda iš Švedijos. Daugiausia apdovanojimų laimėjo Vokietijos „geimeriai", aplenkę pastarųjų dviejų metų lyderius — P.Korėjos atstovus. Čempionato favoritais vadinti Rusijos atstovai optimistinių prognozių nepatvirtino ir šiais metais užėmė paskutinę vietą. Viso WCG 2003 finale dalyvavo 600 žaidėjų iš 55 pasaulio šalių, o prizinį fondą sudarė net 400 000 JAV dolerių.

WCG finalas kitais metais pirmą kartą vyks ne P. Korėjoje, pastarojo čempionato gimtinėje, o San Franciske (JAV). Organizatoriai tikisi, kad taip dar labiau paskatins WCG populiarumą ir šis renginys netolimoje ateityje išaugs į pasaulinę kompiuterinių žaidimų olimpiadą.

„ŠEIDERIŲ" KŪRIMO KONKURSO NUGALĖTOJAS — LIETUVIS

Aras Pranckevičius aka *NeAraz* iš „Nesnausk" tapo ATI ir „Beyond 3D" rengiamo „šeiderių" kūrimo konkurso nugalėtoju. Konkurso dalyviai turėjo sukurti demonstracines scenas, iliustruojančias *DirectX 9* „šeiderių" galimybes. *NeAraz* pirmąją konkurso vietą laimėjo už savo darbą „Shadery", kuriame demonstruojamas nefotorealistinis vaizdų atkūrimas. Konkurso rengėjai įvertino darbą už puikiai atliktą bendrą sceną ir gerą nefotorealistinio (NPR) kūrimo demonstraciją.





TEMA: HANDHELD'AI – NAUJOJI REVOLIUCIJA?

Nuo pirmojo populiaraus nešiojamo žaidimų įtaiso, kitaip *handheld'o,* „Game Boy“ pasirodymo praėjo jau 12 metų, tačiau iki šiol taip ir neatsirado nė vieno, kas sugebėtų priešpastatyti savo nešiojamąją konsolę „Nintendo“ didybei. Tik dabar, šį rudenį, staiga pasipylė naujienos iš įvairių kompanijų, šaukiančios apie būsimąją „geimingo“ revoliuciją ir naujausią madą — *handheld'us.* Ant podiumo statome jau atsiradsius ir dar pasirodysiančius technikos stebuklus: „N–Gage“, „Zodiac“, GP32, PSP, GBA SP. Ar privers kuris nors iš jų ištraukti rankas iš kišenių (ar atitraukti nuo AK klaviatūros :))?



„N–Gage“: superhibridas ar nesusipratimas?

Neslėpsime, kad šio „PC klubo“ numerio temą apie nešiojamąsias konsoles labiausiai paskatino rašyti būtent naujas „Nokia“ daikčiukas, ilgai viliojęs įvairiais pažadais ir pagaliau triukšmingai pasirodęs. Taip, „N–Gage“ startavo, tačiau šis startas vertinamas gan prieštaringai.



Kadangi „N–Gage“ techninę pusę trumpai aptarėme praėjusiame „PC klubo“ numeryje, čia nebepasakosime smulkiai apie šio įtaiso technines ypatybes (tiesiog vėl įdedama specifikacijų lentelė, kad galėtumėte palyginti su kitais šios temos „svečiais“). Norime trumpai papasakoti jums, kas dėjosi pirmomis „N–Gage“ starto savaitėmis ir pristatyti nuomones iš skirtingų barikadų pusių bei, žinoma, plačiau apsistoti prie „N–Gage“ žaidimų.

Pirmieji balandžiai, paskleidę nekokias naujienas, atskirdo iš Jungtinės Karalystės. Čia per pirmąją pardavimų savaitę parduota, nepatikėsite, mažiau nei 500 „N–Gage“ vienetų. Grasinimus, kad „N–Gage“ akimirksniu paklos GBA ant menčių, galima pamiršti, nes GBA per tą pačią savaitę parduota grubiai 30 kartų daugiau. Taip pat jokio „N–Gage“ žaidimo nesimatė top 40 parduotų žaidimų sąraše. Kita vertus, į šį skaičių įtraukti tik pardavimai iš žaidimų parduotuvių, tikslios informacijos iš mobiliųjų telefonų prekyviečių, kur taip pat pardavinėjamas „N–Gage“ ir kiti „Nokia“ produktai, dar nėra. Taigi iš šių skaičių išvadų daryti dar negalima, tačiau faktas, kad britų žaidėjai pirmosiomis dienomis nepuolė tekini į žaidimų parduotuves pirkti „N–Gage“.

Kitoje Atlanto pusėje situacija buvo ne ką geresnė, tiksliau, netgi dar prastesnė. Visose Jungtinėse Amerikos Valstijose per pirmą savaitę parduota mažiau nei 5000 „N–Gage“ vienetų. Palyginimui — GBA per pirmą savo startinę savaitę JAV buvo parduotas 540 000 vienetų tiražu. Kaip bebūtų, analitikai pataria neįsijausti į šių žinių interpretacijas. „Šioje kategorijoje „Nokia“ ilgalaikė sėkmė ar žlugimas negali būti nuspręsta pagal pirmąsias savaites“, — teigė „Arcadia“ analitikas Džonas Teiloras. Kiti analitikai ieško tokio lėto starto priežasčių. Bilis Pižeonas, „Zelos Group“ pramonės analitikas: „Kaina yra labai aukšta palyginus su „Game Boy Advance“. Be to, nėra jokio galingo žaidimo, būtino turėti išskirtinio produkto „N–Gage“ konsolei. Įtaiso forma per daug nežavi, o naudojimas turi keletą nepatogumų: vertikalus ekranas, sunkumai įdedant ir išimant žaidimų korteles sukuria prastą pirmą įspūdį.“ Iš kitos pusės, analitikai





teigia, kad „N–Gage" didesnio pasisekimo gali susilaukti mobiliųjų telefonų vartotojų rinkoje. „N–Gage" nėra baisiai brangus kaip mobilusis telefonas. Jei jie sutars su pagrindinėmis mobiliojo ryšio kompanijomis dėl kainų sumažinimo, nemokamų pokalbių ir papildomų verčių, pardavimai turėtų tikrai pakilti." Įdomu tai, kad du stambiausi JAV pardavimų tinklai „Gamestop" ir „Electronic Botique" jau sureagavo į tokią nemalonią padėtį rinkoje ir „N–Gage" kaina specialiai Helouvyno šventei buvo numesta iki 199 JAV dolerių. Tačiau oficialiai nėra patvirtinta, kad tai „Nokia" iniciatyva (oficialiame „N–Gage" puslapyje neminima apie kainos numetimą), tad gali būti, kad tinklai tiesiog nori greičiau atsikratyti prastai parduodamo produkto. Europoje kol kas panašių atvejų nebuvo ir „N–Gage" kaina išlieka apie 300 eurų.

Kaip galimas atsakas į šiuos neoptimistiškai skambančius žodžius ir skaičius, iš „Nokia" pasklido oficialus pranešimas, kad per pirmąsias dvi savaites „N–Gage" pasaulyje jau parduotas 400,000 tiražu. „Tai išties fantastiškas startas visiškai naujai platformai ir koncepcijai", — džiaugėsi Nada Usina, „Nokia Entertainment & Media" vadovė Šiaurės ir Pietų Amerikai. Iš kitos pusės, analitikai taip pat nedelsė su savo komentarais, teigiančiais, kad 400,000 vienetų nėra įspūdinga pasaulinių pardavimų figūra (žr. Pirmos savaitės GBA pardavimai JAV). Taip pat analitikai nurodė, kad šie skaičiai parodo tik „N–Gage" vienetus perduotus paskirstymo kanalams, bet nebūtinai galiniam vartotojui. Nada Usina nepaaiškino, ar šie skaičiai yra galutiniai pardavimai, ar tik perdavimai platintojams. Tačiau vadovė pripažino, kad JAV pardavimai išties mažesni, nei galima būtų tikėtis: „Mums nekeista, kad JAV rinkai reikia daugiau dėmesio." Pasak jos, tokius pardavimus galima pateisinti tuo, kad amerikiečiai neįpratę prie SIM kortelių technologijos bei kitų naujų „N–Gage" technologijų, kaip „Bluetooth". „Visi Skandinavijoje ir Italijoje žino, kas yra SIM kortelė", — tęsė Usina. „Mes matėme išties stiprų poreikį Europoje, Afrikoje ir Azijoje. „N–Gage" rinka bus stipriausia Europos ir Azijos regionuose." Deja, jokių konkrečių pardavimų skaičių nei iš vieno regiono nėra. Reikia tikėtis, greitai sužinosime, kokia tikroji dabartinė „N–Gage" padėtis. Na o pabaigai dar vienas skaičiukas: nuo 6 iki 9 milijonų vienetų. Tai yra „N–Gage" vienetų kiekis, kurį „Nokia" nori parduoti iki 2004–ųjų metų pabaigos. „Tai atspindi kritinę masę, būtiną, kad šis verslas taptų sėkminga platforma", — teigė Lorenas Šusteris, „Nokia" pramogų ir *media* direktorius Azijos Ramiojo vandenyno regionui. Įmanoma? Na, pasauliniu mastu GBA tai padaryti nebuvo baisiai sunku, nors Europoje 9 milijonų ribą perlipo tik visiškai neseniai. Kaip seksis kitai „didžiajai N" — pamatysim.

N-GAGE

Savybės:
- Didelis spalvotas apšviečiamas ekranas, 176 x 208 vaizdo elementų, 4096 spalvos
- „Series" 60 platforma ir „Symbian (OS)" operacinė sistema
- „Bluetooth" bevielio ryšio technologija, skirta žaidimams
- 8 krypčių žaidimų valdiklis „Rocker"
- Daugiaformačių pranešimų siuntimas (MMS)
- Tridažnis ryšys GSM (900/1800/1900), GPRS mobilusis telefonas
- Skaitmeninis muzikos grotuvas (AAC/MP3) & stereofoninis FM bangų radijas
- „Nokia Audio Manager PC SW" muzikinėms rinkmenoms tvarkyti
- Platus programų pasirinkimas; el. paštas ir asmeninės informacijos valdymas
- XHTML naršyklė
- *Java™* programos
- Ryšiai: kalendoriaus duomenų sinchronizavimas asmeniniu kompiuteriu, USB — muzikos rinkmenoms ir programoms atsisiųsti

Naudojimosi laikas:
- Žaidimas 3–6 val. (priklauso nuo žaidimo tipo)
- Pokalbiai 2–4 val.
- Budėjimas 150–200 val.
- Muzikos klausymas 8 val.
- Radijo klausymas 20 val.

Dydis
- Tūris 139 cm^3
- Matmenys (L x W x D): 133,7 x 69,7 x 20,2 mm
- Svoris 137 g



PC CD ROM
THIEF II
WORMS ARMAGEDDON
GRAND THEFT AUTO
EXTRA VALUE
2 GREAT GAMES
DEUS EX
COMMANDOS
MORTAL KOMBAT 4
TOMB RAIDER III
HITMAN
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
Gangsters
EIDOS

„Nokia N-Gage“ žaidimai

Palikime ramybėje „N–Gage“ verslo situaciją ir nukreipkime žvilgsnį į kur kas smagesnį žaidimų pasaulį. Čia, tiesa, taip pat ne viskas labai puiku, mat vietoje žadėtų 20–ies startinių žaidimų oficialiai išleisti yra tik 10. Žinoma, nereikia baimintis, nes paskelbti vžaidimai pasirodys artimiausiu metu. O kadangi „N–Gage“ žaidimus kuria ir leidžia rimtos kompanijos, nuvilti mūsų neturėtų.

TOMB RAIDER

Iš išleistų žaidimų ilgėliau apsistosime prie pagrindinių „startinių žvaigždžių“ Laros Kroft ir Tonio Hauko. Pirmasis — „Tomb Raider“ — ko gero yra labiausiai reklamuojamas „N–Gage“ žaidimas. Atlaikiusi šaltą dušą po „Angel of Darkness“ žaidimo ir filmo „Gyvybės lopšys“, Lara prieglobsčio ieško naujoje konsolėje. Tai nėra naujas „Tomb Raider“ žaidimas, o pačio pirmojo Laros pasirodymo „PlayStation“ konsolėje 1996–aisiais metais perdirbinys. Nebevarginsime pasakodami apie Laros Kroft asmenybę, istoriją ir siužeto vingius — viskas žinoma ir nepakitę. Nelabai pakitęs ir pats „Tomb Raider“ žaidimo „geimplėjus“ su visomis savo gėrybėmis ir ydomis. Išliko ir tikrai nepagerėjo nerangus Laros valdymas. „N–Gage'e“ ji bėgioja ir sukinėjasi į šonus dar vangiau ir grubiau, o atsitrenkus į sieną sustoja kaip įbesta. Laimei, pagrindiniai Laros judesiai ant telefoninių „N–Gage“ mygtukų išdėlioti pakankamai patogiai, tačiau normaliai judėti kartais trukdo automatinė bėgimo funkcija, kurios negalima išjungti. Norėdami kažką atlikti, turite ją patys sustabdyti. Priešus Lara šaudo automatiškai, kaip ir originaliame žaidime, tad kova nėra per daug sudėtinga. Sunkiausia yra įžiūrėti ir surasti reikiamus praėjimus, svirtis ar duobes ir nepražūti per neapdairumą. Vertikalus „N–Gage“ ekranas nelabai tam padeda, mat sumažina šoninį matymą ir apsunkina paieškas. Tiek gerai, kad išsitraukus pistoletus vaizdas kiek atitolinamas, ir galime matyti daugiau.

Pagyrimų galima negailėti kalbant apie „Tomb Raider“ vaizdus ir jų techninį atkūrimą. Viskas atkuriama pilnais 3D tekstūrų žemėlapiais. Na, priartėjus prie sienos matysime, kaip ji grubiai ir neišvaizdžiai „išsipikseliuoja“, tačiau faktas, kad kol kas „N–Gage“ yra ir kurį laiką bus vienintelė nešiojama konsolė, atkurianti tokį 3D vaizdą, yra neginčijamas. Pati Lara atrodo visai nieko, prie animacijos taip pat prikibti negalima. Gaila, bet žaidimo garso taip, kaip vaizdo, pagirti neišeis — girdisi tik Laros žingsniai, pistoletų šūviai, vienas kitas Laros suniurnėjimas ir nežymūs priešų garseliai.

„Tomb Raider“ turi daugiau nei 10 lygių, visi jie ganėtinai dideli, tačiau juos skiria ryškūs užkrovimo laikai. Laimei, savo kelionę galima išsaugot bet kada ir bet kur. Be to, „Tomb Raider“ galima žaisti ir „N–Gage Arena“ daugelio žaidėjų režime (primename — jokių laidukų, viskas per „Bluetooth“ keliauja oru), kuriame galite kautis su kitais žaidėjais greitose „šešėlių lenktynėse“ pasirinktose vietose. Turite greičiau nei oponentas prabėgti pro teritoriją ir surankioti brangakmenius. Kitas įdomus išskirtinis dalykas — ryšio (*online*) strategijos gidas. Jo padedami iš tiesų galite į „N–Gage“ atsisiųsti ir peržiūrėti žaidimo scenų „spoilerius“ ir lygių slaptavietes. Taip pat „N–Gage Arena“ leidžia nusiųsti įrašytus savo žaidimo vaizdo klipus ir peržiūrėti kitų žaidėjų patalpintą medžiagą. Kam to reikia — neaišku.

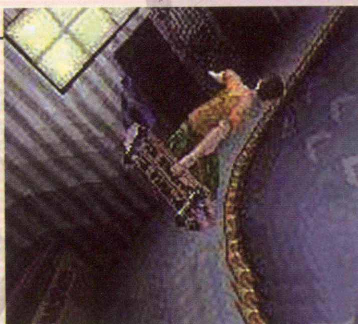
„Tomb Raider „N–Gage“ platformai įvertinti sunku. Žaidimas tikrai tiksliai atkuria pačius pirmuosius Laros Kroft nuotykius ir, viena vertus, tai labai puiku ir patiks tiek seniems gerbėjams, tiek šios serijos nemačiusiems žaidėjams. Kita vertus, žaidimas tikrai senokas (nekalbu apie išvaizdą) pagal dabartinius standartus.

TONY HAWK'S PRO SKATER

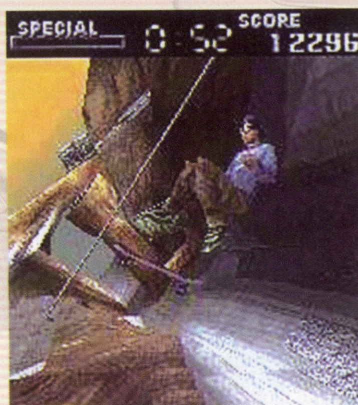
Tonis, matyt, siekia sumušti pasirodymo visose įmanomose platformose rekordą. „Activision“ jį netgi žada išleisti neaiškiame daikte, vardu „Zodiac“ (žr. tolimesniuose puslapiuose). Na, to priežasčių nesiaiškinsime, ne tam susirinkome, žiūrime, kaip žaidimas atrodo „N–Gage“ platformoje.

Tonio Hauko pasirodymas „N–Gage“ platformoje taip pat yra kelionė laiko mašina atgal. Tai pirmasis prieš ketverius metus pasirodęs „Pro Skater“ žaidimas su keliais antrosios serijos lygiais. Čia rasite visus klasikinius žaidimo režimus. Didžiausias karjeros režimas leidžia keliauti iš lygio į lygį ir kiekvienoje vietovėje įvykdyti po penkis tikslus. Kaip įprasta rankiojate raideles, kitus objek-









tus (arba laužote), ieškote vaizdo kasečių ir pan. Įveikiant tikslus kyla riedlentininko statistikos ir atrakinate naujus lygius. Be karjeros, galite pasivėžinti laisvo važiavimo režime, pralėkti laikui ir sužaisti kelis dviejų žaidėjų žaidimus. „Bluetooth" suteikia galimybę sužaisti papildomus keturis *multiplayer* režimus: grafiti, triukų ataką, liestynių žaidimą ir riedlenčių lenktynes. Liestynių žaidime praėjus minutei pralaimi gaudantis žaidėjas, grafiti režime turite atlikti triukus ant pieštų piešinių ir surinkti kuo daugiau taškų, triukų ataka yra paprasčiausias taškų rinkimas, o riedlenčių lenktynėse turite pirmas surinkti „skate" raideles.

„Pro Skater" taip pat palaiko „Nokia" ryšio paslaugą „N–Gage Arena". Nors tiesiogiai prieš kitą žaidėją negalite žaisti *online*, galite susikauti su jų vaiduokliais „čekpointų" lenktynėse. Serveryje saugomos visos statistikos, tad matote, kuris žaidėjas geriausias. Taip pat galite peržiūrėti žaidimo klipukus ir susipažinti su strategijos gidu.

Iš esmės THPS „N–Gage" versija žaidžiasi taip pat, kaip ir originalusis žaidimas, tik koją vis pakiša valdymas. „N–Gage" mygtukų išdėstymas nėra labai patogus triukų sekoms atlikti, tolygiai sujungti triukus vieną su kitais. Taip pat „Tony Hawk" mėgėjai, įpratę prie naujesnių versijų, tikrai pasiges ne vienos pastarosiose serijos dalyse pristatytos naujovės.

Žaidimo išvaizda išties žavi, juk tai — nukopijuotas 1999–ųjų metų „PlayStation" žaidimas. Žinoma, poligonų skaičius veikėjams ir lygiams yra mažesnis, tačiau nešiojamajai konsolei to daugiau nei užtenka. Žaidimas vietomis striginėja, ypatingai žaidžiant dviejų žaidėjų žaidimus, tačiau bendras įspūdis išties malonus. Įspūdingiausia žaidimo dalis, ko gero, yra garsas. Girdime keletą pilnų licencijuotų dainų, kurios skamba išties puikiai. Visi riedlentės ir brūžinimų garsai atkurti taip pat kokybiškai. Tiesa, norint viską normaliai girdėti, reikalingos ausinės — vidinis „N–Gage" garsiakalbis visus garsus sujaukia.

Lyginant su kitais darbais, galima drąsiai sakyti, kad „Tony Hawk Pro Skater" kol kas yra geriausias žaidimas „N–Gage" platformai. Žinoma, viskas gali pasikeisti pasirodžius naujiems žaidimams.





NAUJIENOS

O anonsuotų ir baigiamų kurti žaidimų sąrašas, nors ir nedidelis, tačiau ganėtinai įspūdingas. Įspūdingiausių darbų reiktų tikėtis iš EA štabo. Iki švenčių sezono turėtume sulaukti „Fifa Soccer 2004" pasirodymo, kuriame 3D aplinkoje savo rankose turėsime 6000 žaidėjų iš daugiau nei 300 oficialių futbolo komandų, o „Bluetooth" jungtis mums leis akis į akį susikauti su kitu žaidėju. Turėtų nustebinti ir „Ubi Soft" su savo žaidimu „Splinter Cell", leisiančiu ne tik atlikti pavojingas slaptas misijas pačiam, bet ir pasidžiaugti dviejų žaidėjų režimais: snaiperio ir bendradarbiavimo. Neturėtų likti nepastebėtas ir turbūt pirmasis „N–Gage" platformai anonsuotas, bet dar nebaigtas žaidimas „Red Faction". Pamenate šią nepaprastą FPS šaudyklę? Netrukus



ją galima bus žaisti bet kur ir bet kada, taip pat išbandyti ir dviejų žaidėjų režimą. O gal norėsite savo mobiliuoju „N–Gage" telefonu lėtai važiuodami kokiame automobilyje pralėkti 5 kartus didesniu greičiu „Moto GP" žaidime? Be problemų.

Nors kol kas „N–Gage" žaidimų bei jų naujienų nėra daug, tačiau faktas, kad žaidimus šiai sistemai jau kuria ir tolau žada kurti stambiausios kompanijos, nuteikia optimistiškai. Reikia tikėtis, kad kokybiški ir įdomūs žaidimai padės įsibėgėti po vangoko „N–Gage" starto, ir ši nauja galimybė sužavės ne tik žaidėjus, bet ir kitus žmones.

„Zodiac“ — *handheld'as* suaugusiems?

Žmonės, kurie vaikystėje žaidė elektroninėmis arkadinėmis mašinomis, paauglystėje džiaugėsi „Game Boy“ stebuklais, o pastaruoju metu sugaišta vieną kitą valandėlę žaisdami neaiškios kilmės žaidimą mobiliuoju telefonu, netrukus galės pasimėgauti nauju žaidimo įtaisu. Ar gali kompanijos „Tapwawe“ sukurtas *handheld'as* „Zodiac“ tapti naujos kartos nešiojamąja žaidimų mašina?

Kalbant paprastai, „Zodiac“ yra sukombinuotas iš dviejų pagrindinių komponentų: „Palm“ delninuko su visomis šių įtaisų įmantrybėmis ir GBA stiliaus žaidimų įtaiso. Sprendžiant pagal išvaizdą, technines galimybes, o dar labiau — kainą, „Tapwawe“ taiko šį įtaisą labiau suaugusiesiems. Siūlomos dvi *handheld'o* modifikacijos: „Zodiac 1“ ir „Zodiac 2“, kurios tarpusavyje skiriasi tik RAM skaičiumi ir kaina. Kaina tikrai ne vaikiška: silpnesnis modelis kainuoja 299 JAV dolerius, o galingesnis — 399 USD.



HI–TECH

„Įlindus“ į „Zodiac“ vidų ir ten pasiknaisiojus, randame visai rimtas detales, kurios kartu turetų sugebėti „išvežti“ gan įspūdingų dalykų. Rinkinys atitinka ar yra geresnis, nei daugumos aukščiausios kokybės šiandieninių „Palm“ pagrindu veikiančių delninukų (PDA). Visi komponentai surašyti lentelėje, o toliau per daug neįsijasdami į techninius terminus nupasakosime pagrindines „Zodiac“ technines savybes.

„Zodiac“ širdis — procesorius „Motorola i.MX1“, veikiantis 200 Mhz dažniu. Kadangi technologija kiek skiriasi nuo mums įprastų „Intel“ procesorių, norėdami tiesiogiai palyginti, turėtume šį skaičių dauginti iš 2–3 (bent jau taip tvirtina „Zodiac“ kūrėjai). „Tapwawe“ teigia, kad kurdami „Zodiac“ atliko galybę testų ir išbandė įvairiausius centrinio ir grafinio procesorių derinius, o geriausią rezultatą parodė „Motorola“/ATI kombinacija. Grafinį darbą atlieka „ATI Imageon W4200“ plokštė. Nors joje ir nėra 3D grafikos spartintuvo, plokštė turi puikias greito 2D grafikos ir vaizdo spartinimo galimybes. Kaip minėta, „Zodiac“ turi dvi atmintimi besiskiriančias konstrukcijas: „Zodiac 1“ turi 32 MB RAM, o „Zodiac 2“ — 128 MB. „Zodiac“ taip pat turi vibravimo galimybes, kurias naudos žaidimuose ir kaip tylų žadintuvą kalendoriuje ir laikrodyje. Yra integruota ir „Bluetooth“ sąsaja, kuria bus galima sujungti kelis „Zodiac“ ir taip žaisti daugelio vartotojų žaidimus bei dalintis informacija.



Geriausia „Zodiac“ savybė, ko gero, yra ekranas. 9,5 mm įstrižainė yra didžiulė lyginant tiek su kitais PDA, tiek su dabartinėmis nešiojamomis konsolėmis (GBA įstrižainė — 7,4 cm). 480x320 taškų skiriamoji geba taip pat lygi geriausiems PDA įtaisams ir yra keturis kartus didesnė, nei GBA. Abiejose „Zodiac“ pusėse įtaisyti stereo garsia-







kalbiai, taip pat yra ausinių jungtis. „Zodiac“ turi dvi kortelių jungtis, į kurias ir dedasi žaidimai bei atminties kortelės.

„Zodiac“ forma ir dydis yra parinkti išties patogiai: 14,2 cm pločio, 7,9 aukščio ir tik 1,3 cm storio įtaisas nesukels didesnių problemų nei trasnportuojant ir laikant rankose. Mygtukai išdėstyti pagal žaidimų konsolių standartus: kairėje — analoginė rankenėlė ir keli specialūs mygtukai, dešinėje — veiksmo mygtukai, viršuje — du kampiniai mygtukai ir centrinis „Bluetooth“ valdymo mygtukas. Nežaidžiant mygtukus galima perprogramuoti į specialios paskirties programose naudojamus mygtukus.

ŽAIDIMŲ MAŠINA

„Zodiac“ kaip PDA galimybes trumpai aptarsime vėliau, pirmiausia pažiūrėkime, kaip įtaisas atrodo iš žaidimų pusės. Deja, labai toli šioje srityje jis kol kas negalime nukeliauti. Techninis pagrindas, be abejo, tvirtas, „Motorolla“ ir ATI galios užtenka tikrai šauniems nešiojamiesiems žaidimams, bėda ta, kad kol kas jokių rimtesnių darbų nesukurta. „Tapwawe“ svetainėje pristatomi NET 8 tik „Zodiac“ sistemai skirti žaidimai, iš kurių du nepasirodys iki kitų metų. Įdomiausi, be abejo, yra „Tony Hawk's Pro Skater 4“ ir „Doom II“, kuriuos abu bus galima žaisti ir kelių žaidėjų režimuose. Kita vertus, „Tony Hawk“ dar neparuoštas, o „Doom II“, švelniai tariant, nėra karščiausia naujiena. Iš likusių labiausiai susigundyti galima „Midway“ žaidimu „SpyHunter“, kuris, deja, daugiau demonstruoja specialų „FatHammer X–Forge 3D“ variklį, nei leidžia smagiai pažaisti. Visus kitus žaidimus galite rasti standartiniuose PDA įtaisuose.

„Zodiac“ parduodamas kartu su dviem žaidimais: „Stuntcar Extreme“ ir „AcidSolitaire“. „Stuntcar“ yra eilinis žaidimas, kuriam tikrai netinka žodelis „extreme“. „AcidSolitaire“ yra gan smagus *solitaire* variantas, tačiau, sutikite, mokėti 400 „žalių“ ir žaisti tomis pačiomis 3 litus kainuojančiomis kortomis nėra verta.

LAUKIAM GERESNIŲ LAIKŲ

Kokia bebūtų „prisvilusi“ pradžia, vilčių ir galimybių šiai sistemai tikrai yra. „Tapwawe“ turi keletą įdomių idėjų apie žaidimus. Pavyzdžiui, galima pasidaryti nemokamą sąskaitą tapwawe.com svetainėje ir nusiųsti savo aukščiausius rezultatus. Kūrėjai, gaminantys žaidimus „Zodiac“ sistemai, gali platinti savo darbus jų svetainėje. Būtent žaidimų kūrėjai bei leidėjai kol kas yra didžiausias „Zodiac“ stabdis ir minusas. „Tapwawe“ yra sudariusi sutartis su „Activision“ ir „Midway“, tačiau kur EA, „Vivendi“, „Sega“, „Capcom“, „Konami“ ir kiti?

„Tapwawe“ tikina, kad daugiau nei 1000 kūrėjų užsirašė į žaidimų kūrimo programą, du trečdaliai jų yra ne tik dabartiniai „Palm“ kūrėjai, bet ir stambūs žaidimų gamintojai. Deja, kol kas jokių vardų kompanija nepateikia, garantuodama, kad liko tik „sudėlioti taškus ant i“, ir visi būsime pradžiuginti rimtais naujų žaidimų sąrašais. Ką gi, belieka laukti, tačiau žinant, kokie dalykai dedasi ir dėsis šioje naujai atradinėjamoje *handheld* rinkoje, „Zodiac“ ateitis neatrodo optimistiškai.

ZODIAC

Procesorius: „Motorola i.MX1 ARM9" — 200MHz
RAM: 128 MB ir 32 MB (12MB rezervuota sistemai)
Grafinis procesorius: „ATI Imageon W4200" su 8 MB SDRAM
Matmenys: 14,2 cm x 7,9 cm x 1,3 cm
Ekranas: 9,5 cm (3.8") 480x320 16 bitų LCD
Garsas: „Yamaha" garso plokštė; stereo garsiakalbiai
Išplėtimo galimybės: 2 kortelių jungtys.
Sujungimas: USB kabelis, „Bluetooth" jungtis
Baterija: vidinė ličio–jono
Operacinė sistema: „Palm OS 5.2", pritaikyta Tapwave

GP32: tyli revoliucija?

Kol didieji ir rimtieji naujų nešiojamųjų žaidimų įtaisų gamintojai stengiasi perrėkti vieni kitus pažadais ir reklamomis, korėjiečiai jau porą metų ramiai žaidžia ir smulkiai nagrinėjasi vietinį *handheld'ą* „Gamepark 32" (GP32), kuris gali apversti aukštyn kojom „nešiojamosios konsolės" suvokimą ir sujaukti dar tik prasidedančią *handheld'ų* rinką. Dabar, kai GP32 jau yra pakeliui į Europą ir JAV, pats laikas giliau pasižiūrėti, ką sumeistravo Korėjos technikai.



Kompanija „Gamepark" įsikūrė 1996–aisiais ir jau 1999–aisiais pradėjo kurti naujos kartos *handheld'ą*. Darbo tikslas trumpas ir paprastas — iš pagrindų perversti *handheld* žaidimų įtaisų galimybes, ir, leiskite užbėgti už akių, jie tai padarė. Pasak jų, vartotojas turėjo ne tik galėti žaisti žaidimus belaidžiu ryšiu ar internetu. Įtaisas turėjo pasiūlyti pilną *html/flash* palaikymą, visų įprastų multimedijos failų (*mp3*, *wma*, *mpeg* ir kt.) atkūrimą.

TIKROVĖ

„Gamepark 32" Korėjoje buvo išleistas 2001–ųjų pabaigoje. Pergyvenusi nemažai pakeitimų, galutinė versija pasižymi tikrai pagarbos vertomis savybėmis (skaičiukus rasite lentelėje). Aprašyti ir įvertinti GP32 lyginant su kitais dabartiniais įtaisais yra gan sunku. GP32 iš esmės panašesnis į PC, nei į konsolę. Įtaiso viduriai: ARM 133–160 MHZ procesorius, „PCSmartMedia" atminties kortelė (iki 128 MB), 8 MB vidinės atminties, USB jungtis, du stereo garsiakalbiai, keletas išėjimų ir įėjimų. Įtaiso išorė: didelis aukštos rezoliucijos ekranas, rodyklių pultelis bei 6 mygtukai (4 priekiniai ir 2 menčių). Darbas su GP32 atrodo maždaug taip: įtaisas per USB jungtį jungiamas prie PC ir iš ten į atminties kortelę įrašoma medžiaga (pavyzdžiui, žaidimas). GP32 naudoja tuos pačius failų standartus, kaip ir PC, tad sugeba atpažinti nukopijuotą medžiagą. Įdomu tai, kad konsolė yra atviro kodo, tad programas jai gali kurti bet kas. Grafikos ir garso kūrimo įrankiai pateikiami kartu su įtaisu.

GP32 operacinė sistema leidžia groti MP3 laikmenas, žiūrėti *divx* vaizdo failus. Kaip teigia GP32 kūrėjai, jau greitai bus galima su GP32 naršyti internete per mobiliojo telefono jungtį.



BEGALYBĖ ŽAIDIMŲ

Komercinių žaidimų, išleistų GP32 sistemai, nėra daug. Tokie pavadinimai, kaip „All for Princess", „Kimchiman", „Mill", tikrai nėra mums žinomi. Tai gražūs ir samgūs veiksmo, nuotykių,













muštynių, lenktynių ir kitokie žaidimai. GP32 žaidimai kainuoja apie 25 eurus. Visi oficialūs GP32 žaidimai, aišku, yra korėjietiški ir nežinia, ar sulauksime angliškų jų versijų. GP32 kūrėjai tikina, kad kai įtaisas pasirodys Europoje, bus apie 20 originalių žaidimų. Na, reikia tikėtis. Jei ne, tai dėl atviros architektūros bet kas mokantis gali rašyti programas, tarp jų ir angliškas pataisas žaidimams. Keletui, beje, jos jau yra sukurtos.

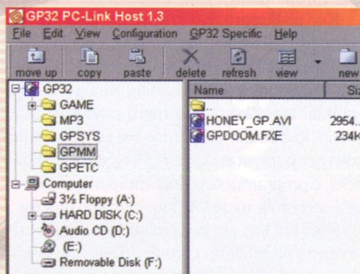




O kurgi žadėta „begalybė", paklausite? Čia slypi geriausia GP32 savybė, garantuojanti ir toliau skatinsianti jo populiarumą. Emuliatoriai! Įvairūs emuliatoriai! Nesibaigiantys emuliatoriai (prisiminkite — atviras kodas)! Taip taip, GP32 procesorius (palyginimui: 10 kartų galingesnis už GBA procesorių) gali atkurti praktiškai visų senesnių konsolių ir kompiuterinius žaidimus, netgi patį GBA! Šiuo metu yra sukurti emuliatoriai tokioms sistemoms, kaip SNES, „PC Engine", „ZX Spectrum", „Commodore 64", „Sega" ir keletui kitų. Su PC žaidimais situacija kiek kitokia. Čia kiekvienam žaidimui reikalingas atskiras emuliatorius. Jau yra sukurtos „Doom", „Heretic" jungtys, laukiama „Quake" pasirodymo. Taigi taip žaidimų skaičius tampa neaprėpiamas ir jis vis didės patiems žaidėjams kuriant emuliatorius ir atsirandant naujiems GP32 techniniams papildymams. Jau dabar įvairiuose GP32 forumuose sklinda kalbos apie naują 32 MB vidinės atminties praplėtimą, kas suteiktų pakankamai galios emuliuoti „Nintendo 64" žaidimus. „Turok" jūsų kišenėje, įsivaizduojate?

GP32 jau susilaukė nemažo populiarumo Korėjoje. Čia parduota apie 200 000 įtaiso vienetų. Kokia ateitis jo laukia Europoje, pamatysime patys, tačiau galima spėti, kad startas, kuris nusimato pirmomis lapkričio savaitėmis, turėtų būti sėkmingas. Geros techninės specifikacijos, palyginti nedidelė 160 JAV dolerių kaina, atviras kodas, įdomūs originalūs žaidimai bei, žinoma, emuliatoriai turėtų pritraukti nemažai žaidėjų, ypač klasikinių žaidimų mylėtojų ir mėgstančių techninius eksperimentus žmonių.







GAME PARK 32

Procesorius: 32 bitų RISC CPU (ARM9)
RAM: 8MB SDRAM
Ekranas: 8.89 cm (3.5") LCD, 320 x 240 skiriamoji geba
Garsas: 16 bitų PCM stereo garsas, MIDI palaikymas, 4 kanalų WAV maišymas.
Išmatavimai: 14,7 cm x 8,8 cm x 3,4 cm
Baterija: 2 AA baterijos (12 valandų darbo)
Kartridžo ROM'as
Sujungimas: PC sujungimo kabelis, USB jungtis.

„Sony PSP" — būsimasis *handheld* valdovas?

Apie „Sony" ketinimus lįsti į nešiojamųjų konsolių rinką — sukurti naują *handheldą*, pavadinimu PSP (*PlayStation Portable*), pasakojome 2-ame „PC klubo" numeryje. Tada dar tiksliai nebuvo žinoma, ko tikėtis iš šio įtaiso, tačiau žinant „Sony" galimybes ir jėgą, tikėtis galima visko. Neseniai „Sony" žengė dar vieną svarbų žingsnį PSP kelyje ir pristatė šio „XXI amžiaus *walkman'o*" specifikacijas. „Nintendo" ir kitų mažesnių *handheld'us* gaminančių konkurentų darbuotojai jau gali pradėti lankyti kvalifikacijos keitimo kursus...

Iki šiol buvę ganėtinai tylūs, savo galią ir didžiulį pasitikėjimą nauju produktu „Sony" atskleidė konferencijoje „PlayStation Meeting 2003". Nieko nelaukdami pristatome jums šios ateities nešiojamosios konsolės technines specifikacijas (skaičiukai lentelėje).

PSP susidės iš dviejų mikroprocesorių, pažangaus garso variklio, 3D grafikos variklio, 11,4 cm (4,5 colio) įstrižainės 16:9 formato LCD ekrano, įvairių jungčių galimybių ir kitų detalių. Stipru? Palaukite, lendame giliau.

Procesoriai. PSP „važiuos" ant dviejų 32 bitų MIPS R4000 procesorių, kuriuos SCE prezidentas Kenas Kutaragis apibūdino kaip 10 kartų greitesnius, nei dabartiniai „PlayStation CPU" ir turinčius tiek pat galios, kaip dabartiniai „PlayStation 2 CPU". Vienas iš procesorių veiks kaip centrinis procesorius, o kitas procesorius, turintis 2 MB atminties, bus naudojamas dirbti su *media* formomis, tokiomis kaip filmai ir muzika. Nors pagrindinė PSP atmintis bus 8 MB, Kutaragis pakomentavo, kad tai tikrai didelis kiekis nešiojamajai konsolei. Visi PSP komponentai kuriami taip, kad naudotų kuo mažiau energijos, pavyzdžiui, procesoriai naudoja tik 1,2 Vato.

Grafika. GPU (grafinis procesorius) veiks kaip 3D kūrimo ir paviršių piešimo variklis. Įvairias 3D kūrimo galimybes palaiko techninė įranga, taip turėtų sumažėti užkrovimo laikas. GPU turės 2 MB vaizdo atminties ir 5,3 gigabitų per sekundę greičio perdavimo magistralę. Teoriškai PSP turėtų sugebėti apdoroti iki 33 milijonų poligonų per sekundę.

Garsas. PSP turės 3D garsą ir 7.1 kanalo sistemą, pritaikančią naudoti skaitmeninį signalų procesorių VME (*Virtual Mobile Engine*). VME yra „Sony" sukurta technologija, naudojama nešiojamuosiuose minidiskų ir MP3 grotuvuose. Ji leidžia kurti garsus naudojant mažiau energijos. Ypatinga VME savybė ta, kad ją kada reikia galima atnaujinti — įdiegti naujus instrukcijų kodus. PSP VME leis groti MP3, AAC, ATRAC3 formato muzikos laikmenas.

Valdymas. PSP valdymo mygtukai bus panašūs į „PlayStation" valdymo pultelį. Bus apskritimas, kryžiukas, trikampis, kvadratas, R1, L1, *start* ir *select* mygtukai, rodyklės ir analoginė rankenėlė.

Kitos savybės. Kaip ir pranešta anksčiau, PSP naudos specialius 60 mm pločio optinius diskus, vadinamus UMD (*universal media disc*), kuriuose galima saugoti ki 1,8 GB duomenų. PSP taip pat palaikys MPEG 4 vaizdo kodavimo formatą, pasižymintį aukšta suspaudimo galimybe. Taip į vieną UMD diską tilps iki 2 valandų DVD kokybės vaizdo medžiagos. Diskų apsaugai PSP naudos pažangią kodavimo sistemą. PSP turės ir nemažai sujungimo galimybių: naudos belaidžio LAN, IrDA (infraraudonųjų spindulių), USB 2.0 jungtis.

Kad paskatintų ankstyvą PSP žaidimų kūrimą, SCE planuoja išplatinti kūrimo įrankius PC sistemai, kuris emuliuos PSP maždaug dešimtadaliu jos greičio. Labiau išbaigti kūrėjų įrankiai bus išleisti kitų metų pavasarį. SCE siekia, kad žaidimų kūrimas šiai sistemai būtų toks pat paprastas, kaip ir „PlayStation" konsolei, o programuotojai bus aprūpinti įvairiomis bibliotekomis, padedančiomis kūrimo procese.

PSP kol kas yra pats mistiškiausias iš pristatomų handheldų. Laimei, „Sony" nusprendė mus pradžiuginti bent koncepciniu dizainu. PSP prototipas ir keletas žaidimų planuojami parodyti per kitų metų E3 parodą. Pati PSP konsolė turi pasirodyti paskutiniame 2004-ųjų biudžetinių metų ketvirtyje (šie biudžetiniai metai baigiasi 2005-ųjų birželį). Taip pat kol kas neatskleista ir PSP kaina.



SONY PSP

Šerdinis CPU
MIPS R4000 32 bitų
128 bitų magistralė
333 MHz (1.2V)
8 MB eDRAM pagrindinės atminties
2,6 Gb/s magistralės plotis
Išplėstos 3D grafikos instrukcijos

Media variklis:
MIPS R4000 *32-bit core*
128-bit bus
333 MHz (1.2V)
2 MB eDRAM papildomos atminties

Grafinis procesorius
166 MHz (1.2V)
256 bitų magistralė
2 MB eDRAM (VRAM)
5,3 Gb/s magistralės plotis
664 milijonų taškų per sekundę užpildymo dažnis
3D kreivių paviršius ir 3D poligonų variklis
Įvairių atkūrimo technologijų, tarp jų — naujos NURBS, palaikymas
24 bitų spalvų gylis (RGBA)

Garsas
VME (*Virtual Mobile Engine*)
Konfigūruojamos instrukcijos
166 MHz (1.2 V)
128 bitų magistralė
5 giga operacijos per sekundę
CODEC galimybės
3D garsas, 7.1 kanalai
Sintezatorius, efektų gamintojas ir kitos galimybės
ATRAC3, AAC, MP3 laikmenų atkūrimas

Media
UMD (*Universal Media Disc*)
60mm skersmens diskas
1,8 GB talpa (dviejų sluoksnių diskas)
11 MB/s perdavimo greitis
AES kriptografinė sistema
Unikalus disko identifikacijos numeris
Apsauga nuo kratymo
Regioninė kodų sistema
Galimybė užrakinti nenorimą medžiagą

Kitos specifikacijos
16:9 formato TFT LCD ekranas (480x272 taškai)
MPEG4 AVC dekoderis
Belaidis LAN (802.11)
IrDA (infraraudonoji jungtis)
USB 2.0
Atminties kortelė
AV įėjimas/išėjimas
Ausinių išėjimas
Ličio-jono baterija
Išplėtimo jungtis

GBA: karalius lieka soste?

Kalbėdami apie nešiojamąsias konsoles, jokiais būdais negalime praleisti šios idėjos pradininko, atgyvenusio jau keturias reinkarnacijas. Sprendžiant iš prieš tai nupasakotų *handheld'ų* rinkos naujovių, „didžiajai N" ir populiariausiajam jos produktui ateina rimtų išbandymų metai. Iš vienos pusės, jiems jau teko būti panašiose situacijose. Nešiojamųjų konsolių rinkos pyrago gabalą iš jų bandė nugvelbti ne vienas rimtesnis ar mažiau dėmesio vertas produktas. „Game Boy" pergyveno ir, galima sakyti, nušlavė tokius įtaisus, kaip „WonderSwon", „Neo Geo", netgi pačią „Sega" su įtaisu „GameGear". Tačiau būsimieji konkurentai yra įvairūs ir nepriklausomai nuo jų gamintojų galios, visi savo techninėmis savybėmis smarkiai lenkia GBA ir GBA SP (palyginimui pridedame ir GBA SP technines charakteristikas). Kaip bebūtų, šios kovos liudininkais tapsime mes patys ir tik kitais metais sužinosime, kokių kontratakų griebsis „Nintendo" ir kas išliks šioje „naujos kartos *handheld'ų*" kovoje.

O kol kas — keletas naujienų iš GBA pasaulio. Jos tikrai džiugios ir optimistinės. Spalio 10 dieną „Nintendo" paskelbė, kad GBA SP pardavimai per pusę metų nuo pasirodymo Europoje peržengė 2 milijonų ribą. Tai reiškia, kad viso 9 milijonai europiečių kišenėse nešiojasi senesnį ar naujesnį „Game Boy Advance" modelį. Pripažinkite, tai tikrai pagarbos verti skaičiai.

Žinoma, „Nintendo" nesiruošia ties tuo sustoti ir jau spalio 24 dieną pristatė dvi naujas GBA SP modelių spalvas. Tai ugninis–raudonas ir arktinis–žydras modeliai. Naujųjų modelių kaina yra lygiai tokia pati, kaip ir senesnių spalvų — 135 eurai.

Nesnaudžia ir žaidimų kūrėjai. Smagų siurprizą pateikė kompanija „Bobbee Tec"-. Jų sukurtas variklis DRG 3D leidžia į GBA perkelti su „Quake" ir „Quake II" varikliu sukurtus žaidimus. Jau ruošimas Quake portas, o sklando gandai, kad galime sulaukti ir „Half Life" žaidimo, kuris taip pat naudoja modifikuotą „Quake II" variklį.

Kokios bebūtų optimistinės „Nintendo" naujienos nešiojamų konsolių rinkoje, bendra kompanijos padėtis yra labai bloga. Pirmą kartą istorijoje „Nintendo" paskelbė apie patirtus nuostolius. Skaičiai išties rimti: vietoje 135 milijonų JAV dolerių planuoto pelno per pusmetį iki rugsėjo mėnesio, kompanija patyrė 27 milijonus nuostolių. Nors šių nelaimių kaltininkas — tikrai ne GBA, o kita „Nintendo" konsolė „GameCube", tokia kompanijos situacija gali labai neigiamai atsiliepti ir nešiojamųjų konsolių rinkai, taip dar labiau padrąsindama čia žengiančius konkurentus.

Na, spėliones palikime astrologams, kol kas GBA „važiuoja" puikiai ir nežada sustoti. Kaip to įrodymą pateikiame artimiausiu metu pasirodančių GBA žaidimų sąrašą ir dabartinių populiariausių GBA žaidimų topą.

GBA žaidimų išleidimo datos:

Lapkritis

07 FIFA Football 2004
07 Harry Potter: Quidditch World
07 Hot Wheels Highway 35 World Race
07 Jimmy Neutron Jet Fusion
07 Power Rangers Ninja Storm
07 Scooby Doo! Mystery Mayhem
07 TG Rally
11 The Hobbit
14 Beyblade
14 Pokemon Pinball: Ruby & Sapphire
14 Prince of Persia: The Sands of Time
14 Spyro Adventure
14 The Lord of the Rings, The Return of the King
21 Brother Bear
21 Mario and Luigi: Superstar Saga
21 SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom
21 Terminator 3: Rise of the Machines
21 Tiger Woods PGA Tour 2004
21 Tony Hawk Underground
28 Crouching Tiger, Hidden Dragon
28 Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters

GBA TOP 10

1. Super Mario Bros 3: Super Mario Advance 4
2. Final Fantasy Tactics Advance
3. Finding Nemo
4. Banjo Kazooie: Grunty's Revenge
5. Pokemon Ruby
6. Advance Wars 2 — Black Hole Rising
7. Pokemon Sapphire
8. The Hobbit
9. Yu-Gi-Oh!: Stairway to the Destined Duel
10. Golden Sun: The Lost Age

GBA SP

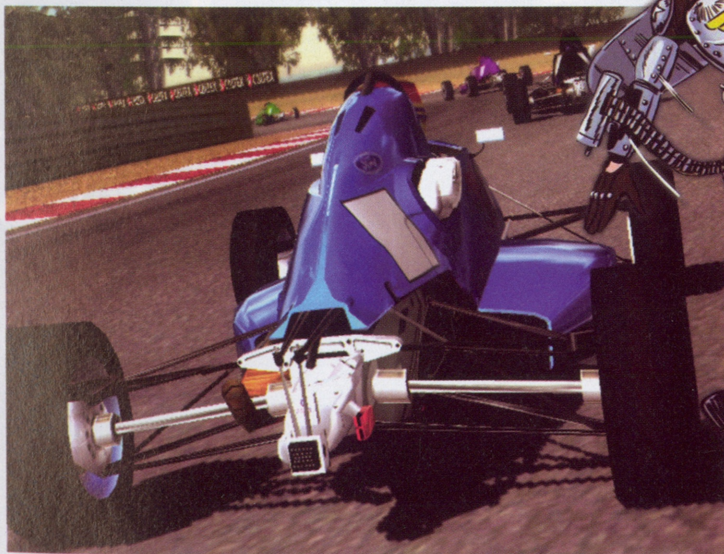
Apytikslis dydis (užlenkto): aukštis 8,3 cm, plotis 8 cm, storis 2,4 cm;
CPU: 32 bitų RISC CPU su įmontuota atmintine;
Šviesos šaltinis: priekinės šviesos integruotos į atspindintį LCD ekraną;
Ekrano dydis: 4x6 cm (toks pat, kaip *Game Boy Advance*);
Skiriamoji geba: 240x160 taškų (tokia pati, kaip *Game Boy Advance*);
Spalvingumas: vienu metu pavaizduoja daugiau nei 32 000 spalvų (taip pat, kaip *Game Boy Advance*);
Svoris: apie 140 gramų;
Galios tiekimas: įkraunama ličio jonų baterija;
Baterijos veikimas: 10 valandų nepertraukiamo žaidimo su įjungta šviesa, 18 — be šviesos;
Spalva: platinos, tamsiai mėlyna ir juoda;
Išoriniai įrenginiai (parduodami atskirai): skaitlys (*e–Reader*), *Game Boy Advance* žaidimų jungties kabelis, *Nintendo GameCube Game Boy Advance* kabelis, Game *Boy Advance SP* ausinių kištuko suderintuvas;



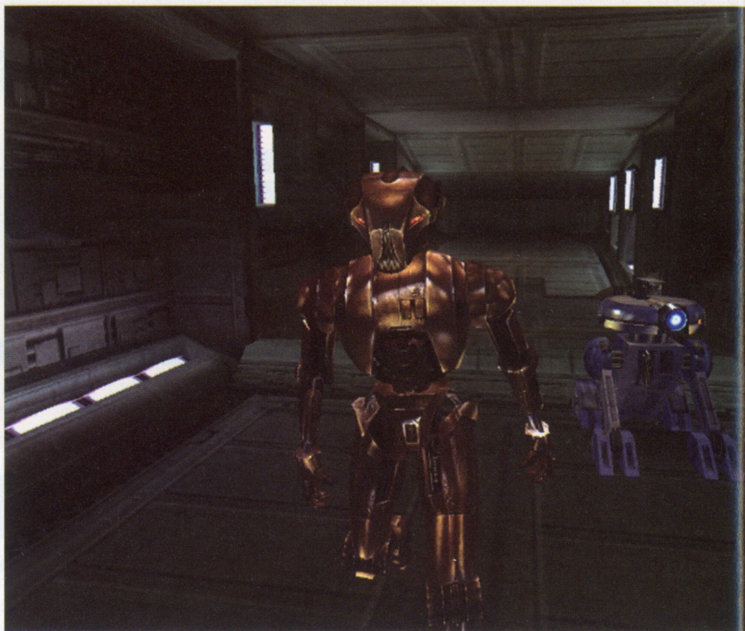


NEWS CLUB









STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

„Bioware", garsėjanti kaip nepaprastų RPG žaidimų kūrėja, šią vasarą tai patvirtino. Žaliosios dėžės, dar vadinamos „Xbox", rinkoje jie tapo didvyriais, mat jų RPG žaidimas „Star Wars: Knights of the Old Republic" (KOTOR) tapo greičiausiai parduodamu sistemos žaidimu istorijoje. Dabar jie visą dėmesį sutelkė žaidimo perkėlimui į PC.

Trumpai apibūdinti visą KOTOR žaidimą neįmanoma. Tiesiog pasakysime tiek, kad tai — RPG žaidimas, vykstantis neaprėpiamame „Žvaigdžių karų" pasaulyje. Ideali vieta RPG žaidimui, ar ne? Kūrėjai manė taip pat ir buvo visiškai tiesūs. Žaidimas iš tiesų siūlo be galo daug galimybių ir „gyvenimų" jame. Įdomu tai, kad KOTOR veiksmas vyksta 4000 metų prieš įvykius filme, tad kad ir kiek daug žinote apie „Žvaigždžių karų" visatą, savo bagažą praturtinsite labai svariai.

Kaip ir filmų herojai, KOTOR žaidime galėsite rinktis tiek Šviesiąją, tiek Tamsiąją jėgos pusę. Įdomiausia, kad savo komandoje galėsite turėti džedajų iš abiejų stovyklos pusių, tačiau nuo jūsų priklausys, į kurią pusę nukryps visa komanda: ar gins Respubliką, ar galiausiai visi pereis į tamsą ir kausis už Imperiją.

Lyg būtų negana, KOTOR PC versija turės išskirtinių savybių. Žaidime bus nauja planeta, kosminė stotis, nauji veikėjai. Išvysime netgi naujus filmus, susijusius su planeta ir stotimi. Žinoma, turėsime ir krūva naujų ginklų, šarvų, džedajų kardų ir panašių gėrybių.

„BioWare" kruopščiai stengiasi perteikti ir techninę žaidimo pusę, tad neturėtume sulaukti tiesioginio lėkšto „porto". Bus galima išties aukštai užkelti KOTOR rezoliuciją, Žaidimo aplinkos bus detalesnės, o valdymas optimizuotas pelei ir klaviatūrai.





FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Kūrėjai „Irrational Games" pranešė apie darbus su naujuoju RPG žaidimu. Na, visiškai nauju jo nepavadinsi — tai populiariojo pagal komiksą sukurto „Freedom Force RPG" hito tęsinys „Freedom Force vs. The Third Reich".

„The Third Reich" veiksmas vyksta prabėgus tik keliems metams po originaliojo „Freedom Force", todėl čia girdėsime nemažai iš praėjusios serijos atkeliavusių aidų. Naujajame žaidime herojui „Freedom Force" teks nukeliauti laiku atgal į Antrojo pasaulinio karo metus ir sustabdyti piktadarį Blitzkrygą, siekiantį visose šalyse įvesti Trečiojo Reicho režimą.

Antrajame „Freedom Force" žaidime išvysime daug naujų herojų, be to, jie bus apdovanoti naujomis galiomis. Taip pat daug dirbama su veikėjų tobulinimo galimybėmis, kuriamas patogesnė ir aiškesnė sąsaja.

Be to „kapitalinis remontas" atliekamas grafikai bei varikliui, tad tęsinys turėtų atrodyti daug įspūdingiau. Esminė nauja detalė „The Third Reich" grafikoje — aplinkos interaktyvumas. DI veiksmai bus taip pat labiau apšlifuoti ir NPC herojai taps savarankiškesni, mažiau priklausys nuo mūsų.

„Geriausiomis komiksų knygos tradicijomis „Freedom Force" yra besitęsianti istorija", — teigė „Irrational Games" įkūrėjas Kenas Levinas. „Šiame nepaprastame epizode didžiausi istorijos herojai akis į akį susitiks su pikčiausiais priešais. Netgi pats galingasis „Freedom Force" turės sustoti ir pripažinti stulbinančią nacių pykčio nešėjo galią."





RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

Lenktynių žaidimų meistrai „Codemasters" ruošia antrąjį „Race Driver" pasirodymą. „Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator" atriša didelį krepšį pažadų — kombinaciją, sudarytą iš siužeto, tikroviško DI, grafinių stebuklų ir kitų smagių dalykų.

Žaidimo pavadinime žodelis „Ultimate" (liet. galutinis) parinktas neatsitiktinai. „Race Driver 2" rasime ne vieną tikrą automobilių sporto šaką, čia jų bus tiek, kiek įmanoma sudėti į vieną žaidimą. Žaidėjai galės išbandyti įvairiausius vairavimo stilius, juos išmokti ir įvaldyti. Be abejo, bus tonos automobilių, besiskiriančių savo tipais, konstrukcijomis ir iš to kylančiais vairavimo niuansais.

Kad kūrėjų pažadai būtų tvirtesni, kartu su aukštomis frazėmis pateikiami ir konkretūs skaičiukai. „Race Driver 2" rasite 31 čempionatą. Lenktyniausite tokiose varžybose, kaip „Kartingų Grand Prix", sunkvežimių lenktynėse, ralyje, lenktynėse ant ledo, klasikinių automobilių varžybose, gatvių lenktynėse, GT varžybose ir kituose pasauliniuose turnyruose. Viso teks palakstyti 57–iose tikrose ir tik žaidimui sukurtose trasose, išmėtytose po visą pasaulį.

Turint tiek daug režimų, svarbi tampa automobilių pasiūla žaidime. Galėsite prisėsti prie tokių superžvaigždžių, kaip „Aston Martin Vanquish", „Jaguar XKR", „Nissan Skyline" vairo, pasivėžinti galingais „Ford" ir kitų gamintojų sunkvežimiais, „paskraidyti" formulių bolidais ar palaviruoti klasikiniais, muziejiniais modeliais.

„Codemasters" toliau plėtoja ir pačių pristatytą siužeto idėją lenktynių žaidime. „Race Driver 2" sutiksime visiškai naujus veikėjus, o įdomiausia, kad centrine istorijos figūra taps pats žaidėjas, t.y. viską matysite pirmojo asmens akimis. Kilsite karjeros laiptais nuo žalio lenktynininko, važiuojančio už bankrutuojančią nepriklausomą komandą, iki geriausio „Grand Prix" vairuotojo. Kelias nebus tiesus ir trumpas, o privers išbandyti įvairias automobilių lenktynių formas.





Žaidimo išvaizda taip pat žada blizgėti. Ryškiausias skirtumas bus FMV animacijos, o ne pačio variklio kuriamų vaizdų naudojimas intarpuose, tad jie taps tikroviškesni. Daug realesni bus ir patys važiavimai: skirsis automobilio elgesys ant skirtingų dangos paviršių, avarijų metu tikroviškai glamžysis korpusai ir į šonus lakstys atplaišos.

Kad susidarytumėte vaizdą, kokiu principu dirbas kūrėjai, verta paminėti vieną dalyką. „Race Driver 2" yra testuojamas, galima vadinti, maksimalių apkrovimų sąlygomis. Kadangi kūrėjai siekia kuo didesnio tikroviškumo, kiekvienas žaidimo elementas pražaidžiamas su aukštos kokybės *force feedback* vairu, analoginiais akseleratoriaus, stabdžių ir sankabos (!) pedalais bei šešių pavarų perjungimo rankena.

JAU PREKYBOJE!

VISOS ŽVAIGŽDĖS VIENAME ALBUME

TAVO ŽVAIGŽDĖ

2003'2 KAINA 2,99 Lt

LIPDUKŲ ALBUMAS

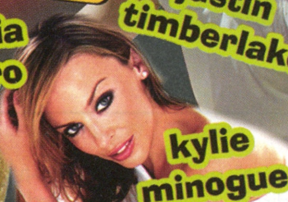
TAVO ŽVAIGŽDĖ



justin timberlake



natalia oreiro



kylie minogue



madonna



christina aguilera

SKAITYK!

- NAUJAUSIAS NATALIOS OREIRO VAIDMUO
- KAS ĮŽYMIAUSIA CHRISTINOS GERBĖJA?
- JUSTINO PASTANGOS DĖL GROŽIO
- MADONNA – VAIKŲ RAŠYTOJA!
- KODĖL KYLIE NETAPO ŠOKĖJA?
- KARŠTOS ŽINIOS BRITNEY, SHAKIRA, J. LO, EMINEM, AVRIL, PINK

LAIMĖK!

! APIE KONKURSUS SKAITYK 14 PSL.

+ 2 MEGAPLAKATAI

+ DAINŲ TEKSTAI

KLIJUOK!







nauji SUPER - lipdukai









Kiekvienas perkantis albumą 5vnt. lipdukų pakelį gauna **NEMOKAMAI!**



Ieškok sidabrinių **SUPERLIPDUKŲ** 12 vnt. lipdukų pakeliuose



BLADE & SWORD

Žaidimų leidėjai „Whiptail Interactive“ pasineria į kung–fu stilistiką savo naujajame RPG žaidime „Blade and Sword“. Žaidimo kūrėjai mano, kad „Blade and Sword“ gali pradėti naują erą RPG žaidimuose. Ta naujoji stilistika — tai vaidmenų žaidimas, sumaišytas su veiksmo ir muštynių žaidimu.

Žaidimas labai stipriai remsis senovės Kinijos tradicijomis. Kūrėjams tai turėtų neblogai pavykti, mat žaidimą kurianti „Pixel Interactive“ yra Pekine. Be kung–fu ypatybių žaidėjai galės pajusti dienos ir nakties kaitą, kadangi žaidimo para bus padalinta į lygias dalis (po 12 valandų).

Žaidėjai galės pasirinkti vieną iš trijų unikalių veikėjų ir vesti juos per RPG gyvenimą. Iš pažiūros veikėjai gan standartiniai. Žudikė apsiginklavusi durklais, yra greita, tačiau nelabai galinga, vidutinio dydžio kardininkas, ko gero, pasižymės įvairiomis vidutinėmis savybėmis, o trijulę užbaigiantis stambus karys, ginkluotas gigantišku lenktu kardu, bus pats galingiausias, bet judės gan lėtai.

Žaidime bus galima panaudoti net 36 skirtingas kung–fu atakas bei 12 superatakų priešininkams pribaigti. Labiausiai viliojanti žaidimo savybė — galimybė pačiam kurti kombo sekas. Kaip žadama, „Blade and Sword“ trukmė turėtų viršyti 140 valandų, o jis pats susidėti iš 40 skirtingų lygių, padalintų į 3 skyrius. Kiekvienas galės pasirinkti žaidimo sunkumą pagal savo sugebėjimus, kadangi bus siūlomi 4 skirtingi sudėtingumo lygiai.

Žaidime bus galima sutikti 40 skirtingų priešų, kurių kiekvienas bus įvaldęs vis kitus kovos menus bei sugebėjimus. Priešininkų DI leis jiems veikti grupėmis. Kalbant apie grafiką, žaidimas nežengs toli ir apsiribos gražia 2D grafika. „Blade and Sword“ turėtų pasirodyti metų pabaigoje.











PREVIEW CLUB





Nosferatu: The Wrath of Malachi

Demonstracinė versija
www.nosferatu-game.com
Kūrėjas: "Idol FX"
Leidėjas: "iGames"
Data: nepaskelbta
Žanras: FPS

Nors Helovynas jau praėjo, viena šio numerio demonstracinė versija tikrai grąžins jo dvasią ir nuotaiką. Ir čia nebus kokie išskaptuoti moliūgai kreivomis šypsenomis. Pajusite tikrą gotikinį vampyrišką, vaiduokliską ir tamsų siaubą.

REZIDENTAS

„Nosferatu: The Wrath of Malachi" — švedų kūrėjų „Idol FX" bandymas sumaišyti *survival horror* su standartiniu FPS žaidimu. Pripažinkite, tokių darbų, išskyrus didingąjį „Clive Barker's Undying", praktiškai nėra, tad tokios iniciatyvos labai sveikintinos. Kas gi slepiasi po „Nosferatu" kauke? Veiksmas, be abejo, vyksta Transilvanijoje, didžiulėje pilyje, kur susirinko visa jūsų šeima, kad pasveikintų jūsų seserį, tekančią už turtingojo Grafo Malachio sūnaus. Nereikia nė pasakoti, kokie yra šių žemių grafai, filmuose matėme ir knygose skaitėme apie daugelį šių siaubingų didikų. Taigi vampyras Grafas turi kitų planų jūsų šeimai. Laimei ar nelaimei, jūs į vestuvių ceremoniją vėluojate ir atvykstate diena vėliau. Taip liekate vienintelis, galintis išgelbėti savo šeimą ir sunaikinti Malachį.

„Nosferatu" iš pirmo žvilgsnio yra tipiška pirmojo asmens šaudyklė, tačiau čia paslėptas ne vienas įdomus triukas. Žaidžiant svarbiausias jūsų tikslas yra išlaisvinti šeimos narius, kurie yra užspęsti skirtingose pilies vietose ir palydėti juos iki saugios vietos prie pilies įėjimo. Demonstracinėje versijoje nuo kankinimų turite išgelbėti vieną savo pusbrolių. Viskas būtų dar nieko, jei netiksėtų laikrodis. Taip taip, demonstracinėje versijoje savo užduotį turite atlikti per pusę valandos, o pilnoje pagal valandas reguliariai bus žudomi jūsų šeimos nariai (jei nespėsite jų išgelbėti). Beje, nužudymo scenos išties įspūdingos, mat tuo metu jus užpuola neaiškūs nespalvoti trūkčiojantys vaizdiniai, primenantys „Skambutyje" matytus vaizdus. Išties kraupu. Dar blogiau, kad nakčiai gilėjant pilies padarai tampa stipresni, tad turite smarkiai paskubėti.

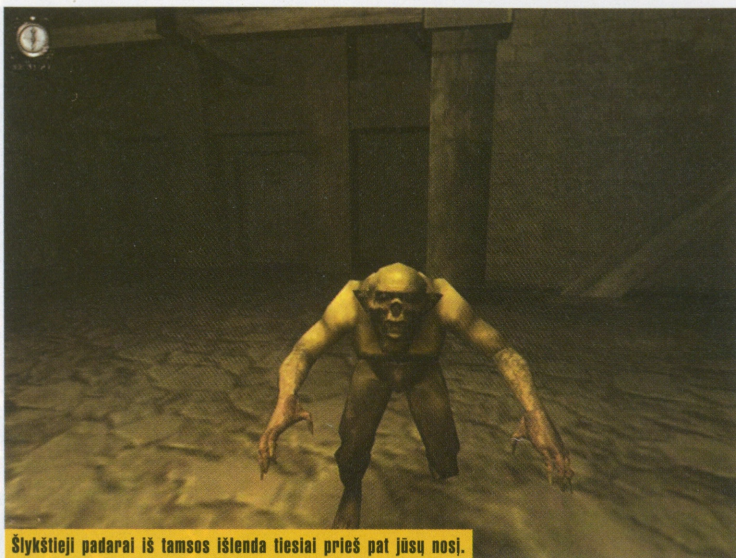


Jūsų ginkluotę sudaro įvairūs vampyrų ir kitų piktųjų dvasių žudymo įrankiai. Apsikarstote mediniais kuolais, pasikabinate kryžių, į kišenes susikišate titnaginius revolverius ar muškietas ir keliaujate į šventą kovą. Įdomu tai, kad skirtingi ginklai tinka skirtingiem nakties padaram. Pavyzdžiui, paprastus vampyrus nesunkiai sudorosite mediniais kuolais ar šventu vandeniu, tačiau muškietos šūviai jiems bus nė motais. Sklandantys šešėlių vampyrai bijos tik kryžiaus, o kitiem bjaurybėm pakenksite kulkomis ir paraku. Toks priėjimas išties įdomus, mat turite nuolat kaitalioti ginklus ir žinoti ką kada naudoti. Apie tai kūrėjai irgi pagalvojo ir pilies kambariuose pridėliojo enciklopedijos apie nakties padarus tomų, kuriuos skaitydami ir sužinosite, kaip su kuria bjaurybe kautis.

Tiek demonstracinė, tiek pilna „Nosferatu" versija išsiskirs viena savybe: automatiškai generuojamais žemėlapiais ir monstrais. Iš tiesų, žaidimas nebus ilgas, tačiau peržaidinėti jį galėsite iki valios, mat niekad neatsidursite tokioje pačioje situacijoje. Kambariai būna sukaitalioti ir perstumdyti, priešai atsiranda vis kitokie ir vis kitose vietose, netgi jūsų šeimos nariai bus perkelti į naujas kankynių vietas. Savo vietose pasiliks tik keletas vietovių ir priešų, kad būtų išlaikyta normali siužeto eiga, tačiau didžiąją žaidimo dalį nežinosite, kas jūsų laukia už kampo.

Nežinia ko gero yra labiausiai žavinti „Nosferatu" savybė. Be atsitiktinių pasirodymų prie šio jausmo labiausiai prisideda tamsa. Visas veiksmas vyksta naktį, o deglai, kuriuos galite pasidaryti iš kuolų, nelabai tepadeda, mat apšviečia aplinką tik pora žingsnių į priekį. Tokių būdu priešų atakos visada yra nenuspėjamos ir šokiruoja. Pati priešų ir aplinkų išvaizda nėra kažkas stebuklingo. Iš tiesų, grafikoje „Nosferatu" stipriai atsilieka nuo dabartinių ar net senesnių šaudyklių, tačiau svarbiausiam žaidimo tikslui — nežinomybės ir siaubo jausmo sukūrimui — išvaizda tinka puikiai.

Kaip bebūtų gaila, dar nepaskelbta nei „Nosferatu" šleidimo Europoje data, nei leidėjas. Reikia tikėtis, kad tokiu netradiciniu žaidimu tikrai kažkas susidomės ir nereikės per ilgai laukti pilnos versijos.


Šlykštieji padarai iš tamsos išlenda tiesiai prieš pat jūsų nosį.







Chaos Legion

Demonstracinė versija
www.chaoslegion.de
Kūrėjas: "Capcom"
Leidėjas: "Capcom"
Data: 2003-11-14
Žanras: veiksmo

Japonų kūrėjai "Capcom" garsėja kaip greitų ir intensyvių veiksmo žaidimų kūrėjai. Mūsų nelaimei, iki šiol jais daugiausia galėjo mėgautis tik konsolių žaidėjai. Tačiau dabar atėjo ir PC eilė, mat "Capcom" iš konsolių CD į kietuosius kompiuterių diskus perkelia naujausią savo šedevrą — veiksmo žaidimą "Chaos Legion".

REZIDENTAS

„Chaos Legion" pavadinti tipišku veiksmo žaidimu negalima, ypač kalbant iš PC pusės. Kito panašaus žaidimo kompiuteriams tikrai reikėtų paieškoti. Kalbant trumpai, „Chaos Legion" — tai gotikinio stiliaus pjautynės. Trečiojo asmens perspektyva valdote savo herojų ir švaistydamiesi kardu keliaujate per scenas ir braunatės pro šimtus įvairiausių monstrų.

„Chaos Legion" išsiskirs iš kitų panašių žaidimų savo „legionais". Legionai — tai iškviečiami didžiuliai monstrai, kurie padeda kautis su priešininkais. Žaidime jie vaidina labai svarbų vaidmenį ir rodos paprasčiausiam kapojimosi žaidimui prideda taktinių elementų. Reikalas tas, kad legionus galima panaudoti keleriopai. Iškviestas legionas gali veikti kaip apsauginis skydas arba gali pulti priešininkus. Pagrindinis herojus Zygas iššovęs gali „užsiundyti" legioną ant tam tikro priešininko. Taip pat legionas gali atlikti galingą pražudančią visus aplinkui ataką. Be kovų, legionai daro įtaką ir Zygo sielų matuokliui, kuris auga herojui žudant priešus. Taip pat kaudamasis kartu su legionu, Zygas yra lėtesnis ir negali atlikti kombo judesių.

„Chaos Legion" išsiskiria iš kitų ir savo RPG elementais (veikėjas gauna patirties ir legionai kyla lygiais) bei istorija. Siužetas pasakos apie ramų, tačiau maniakišką piktadarį Viktorą Delakrua. Savo grandioziniais piktais planais jis siekia kuo didesnės galios ir vienintelis, kas gali jį sulaikyti, esate jūs, jo buvęs draugas Sygas Varnhsaitas. Nors demonstracinėje versijoje valdote tik Zygą, pilname žaidime galėsite įsijausti ir į kito herojaus, tiksliau, herojės vaidmenį. Alicija Vinslet siekia atkeršyti Viktorui už jos brolio nužudymą. „Chaos

Legion" istorija atsiskleis galybėje animacijos scenų ir CG filmukų. Baigiant apie istoriją reikia tik paminėti, kad demonstracinėje versijoje jokių jos užuomazgų neišvysite, o jums bus leista tiesiog išbandyti pačią žaidimo šerdį — pjautynes.

Kova „Chaos Legion" vyksta greitai, aršiai, tačiau gan paprastai. Paprasčiausiai spaudinėdami vieną veiksmo mygtuką kuriate kombo atakas, lakstote aplinkui ir šokinėjate išvengdami priešininkų atakų. Žaisdami demonstracinę versiją galite pasirinkti, kad būtų rodomas „Tutorial" režimas, kurio padedamas sužinosite kovos subtilybes, pavyzdžiui, kad priešus atakuojant tuo pat metu, kai jie „kraunasi", atakos atneš keliskart daugiau patirties. Daugiausia, žinoma, eksperimentuosite su legionais. Gaila, bet demonstracinė versija leidžia išbandyti tik vieną legioną *Tanatos*, kuris yra galingiausias, o pilname žaidime jį reikės susirankioti iš dalelių. Pilname „Chaos Legion" galėsite išbandyti šešis skritingus legionus ir įvairiai juos derinti. Kad labiau subalansuotų žaidimą, legionai turės skirtingas savybes, tačiau į lygį galėsite pasiimti tik po du. Kita herojė, Alicija, negalės valdyti legionų, tačiau jos kovai įvairovės pridės du nepaprastai įspūdingi revolveriai.

Pradėjus žaisti „Chaos Legion" gali kiek šokiruoti ir priešų skaičius. Pirmas susitikimas su orda didžiulių vabalų primena masinę scenas iš filmo „Erdvėlaivio kariai", tik čia vietoje žmonių armijos esate jūs ir jūsų iškviestas legionas. Kaip bebūtų baisu, greitai įsijausite į priešų pjovimą ir veiksmas taps labai smagiu. Žaisti malonu dar ir dėl to, kad „Chaos Legion" visiškai nelėtėja, nesvarbu, kiek priešų maltųsi ekrane vienu metu.





Ką nors suprantate šiame chaose? Per daug suprasti nieko ir nereikia.





LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

Demonstracinė versija
http://www.lotr.com
Kūrėjas: Liquid Entertainment
Leidėjas: Vivendi
Data: 2003-11-21
Žanras: strategija

Ką gi, Tolkieno gerbėjai paskutiniuosius porą metų tiesiog galėjo tarpti. Įstabioji trilogija jau beveik pasiekė savo apogėjų (belieka sulaukti trečiosios epopėjos dalies). Kaip jau tapo įprasta, visi geri filmai sulaukia ir videožaidimų analogų. Galbūt "Žiedų valdovo" atveju videožaidimo analogas ir nėra taip stereotipiškai suprantamas, kadangi tiek pati Tolkieno knyga yra fantastiška, tiek ir Jacksono filmas duoda daugybę idėjų geram fantasmagoriškam videožaidimui. Taigi įvertinus visus šaltinius, duodančius pakankamą stimulą žaidimo kūrėjams, galima ir trumpai apžvelgti jau greit pasirodysiančio žaidimo "Lord of the Rings: War of the Ring" demonstracinę versiją.

BOGARDAS

Kas krenta į akis vos pasiėmus šio žaidimo demonstracinę versiją į rankas? Ogi tai, kad žaidimas labai jau panašus į „Warcraft 3" (netgi per daug panašus), nors ir pagamintas su „Battle Realms" varikliuku. Aišku, „War of the Ring" tik ir liktų eiliniu RTS žaidimu, jei jame nefigūruotų pagarsėję brolijos herojai: Frodas, Gandolfas ir kiti. Kaip ir žaidime „Warcraft 3", kiekvienas herojus įgyja patirtį kovodamas, be to turi daug specialiųjų galių, galinčių paveikti tiek juos pačius, tiek ir veikėjus supančius karius.

Herojų sugebėjimai visiškai nesiremia jokia mana, kaip tai buvo žaidime „Warcraft 3". Vietoje to atsiranda kitas galios šaltinis — lemtis (*fate*). Lemties taškai gaunami įveikus priešų dalinius. Taigi jei yra noras susikurti galingą herojų, reikia nieko nelaukiant eiti į kovą:). Kadangi žaidimo žemėlapiuose neutralių blogiukų nėra taip jau daug, tenka viltis, kad benaršant aplinkas veikėjai tiesiog įžygiuos į priešų kariaunas... Reikia tikėtis, kad galutiniame žaidimo variante *fate* rinkimas bus bent šiek tiek lengvesnis.

Resursų kaupimas žaidime „Lord of the Rings: War of the Ring" visiškai klasikinis. Maistas ir rūda renkama iš fiksuotų žemėlapio vietų, kaip ir daugelyje kitų RTS žaidimų. Kaip sakant, nieko naujo...:)

Pilna žaidimo versija turės dvi kam-





rimtą pagrindą pradėti bylinėjimąsi su „LOFR: War of the Ring" kūrėjais:) Vogti tikrai labai negražu....;)

Be to, kūrėjai žada ne visiškai tiesinę kampaniją. Pilname žaidime bus daugybė misijų, kurias įvykdžius bus galima atrakinti smulkesnes misijėles, iš kurių bus galima pasirinkti, kurias žaisti, o kurias ne. Šios smulkesnės misijos taip pat turės įvadinius ir, jei taip galima pasakyti, išvadinius varikliuko kurtus animacinius filmukus. Tikėsimės, kad kūrėjai nepristigs fantazijos bent jau toms smulkioms misijėlėms sukurti autentiškus filmukus. Nors tai ir labai abejotina...

Žaidimo kūrėjai žada, jog galutinė „War of the Ring" versija turės labai protingą DI. Vieno žaidėjo režime priešų daliniai naudos itin protingą taktiką, visuomet smūgiuos į silpniausiais žaidėjų vietas. Taip pat priešų lankininkai

panijas, kiekvienai šaliai po vieną (tiek blogiukam, tiek ir geriečiams). Kaip bebūtų, tamsioji kampanija turėtų būti kur kas įspūdingesnė, kadangi žaidimas iš esmės paremtas Tolkieno knyga, o pagal ją Saurono pusė patiria daugybę pralaimėjimų. Taigi tikiuosi kūrėjai sugalvos, kaip tamsiosios kampanijos siužetą pakreipti tamsiųjų jėgų naudai:).

Tiktai labai smagu yra tai, kad kiekvienos misijos įvadas pradedamas ant varikliuko pastatyta animacija, o tai visai žaviai atrodo, tik va bėda: visa tai vos ne žingsnis žingsnin labai jau matyta. Ką gi, „Warcraft 3" kūrėjai turi visai



Matytas tipas, ar ne?



visuomet stengsis palypėti į aukštesnes žemėlapio reljefo vietas, kad galėtų daugiau matyti ar toliau šaudyti. Kaip bebūtų, kol kas tą pastebėti ne taip jau ir lengva, visos priešininkų ordos, į mūšį metasi kaip išprotėjusios ir be jokios tvarkos. Ne ką geriau elgiasi ir žaidėjo valdomi daliniai: kaip tu juos besistengtum suvaldyti, jie vis vien elgiasi kaip nori ir į kovą puola be jokios koncepcijos. Taigi pažadus žaidimo kūrėjai turi pradėti vykdyti jau tuoj pat, nes DI plotmėse oi kaip yra ką veikti...

Pabaigoje galima pasakyti, kad žaidimo „Lord of the Ring: War of the Ring" scenarijui tikrai nestinga medžiagos, kadangi mes puikiai žinome Tolkieno istorijų konstravimo sugebėjimus. Tik va bėda, su tų istorijų atkūrimu jau šiek tiek prasčiau, kūrėjams patiems nieko neišeina, o vogti negražu:). Labai gaila, kad patys kūrėjai to nesupranta.

ONCE UPON A KNIGHT

Demonstracinė versija
www.onceuponaknight.com
Kūrėjas: Reality Pump
Leidėjas: Koch Media
Data: 2004-02-13
Žanras: strategija / RPG

Ką gi, kažkada nelabai seniai, besiknisdamas internete, aptikau tokią intriguojančią žinią, kad labai greitai pasirodys žaidimas, suvienysiantis RTS ir RPG stiliaus žaidėjus. Tąsyk pamaniau, paprasčiausias reklaminis triukas... Kaip ten bebūtų, dabar rankose turiu taip dviprasmiškai anonsuoto žaidimo ONCE UPON A KNIGHT demonstracinę versiją.

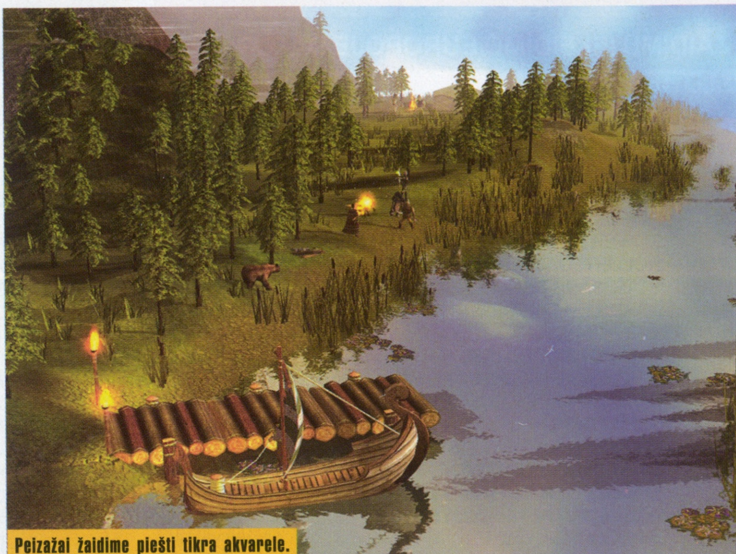
BOGARDAS

Ir pagalvok tu man taip, visas skepticizmas išgaruoja vos įsijungus dialogo langą. Iš kart suteikiama galimybė pasirinkti žaidimo režimus: kampaniją, RPG (kuri mažai kuo ir skiriasi nuo kampanijos) bei „skirmish". Nieko nelaukdamas neriu į kampanijos peripetijas. O jos istorija, galima sakyti, visiškai banali: iš nežinios sugrįžta princas ir reikia jam susirasti visus mėlynojo kraujo atstovams reikalingus atributus: kardą, šarvus, šalmą, skydą ir pan. Ir prasideda nuotykiai, kadangi ne vieną priešą tenka nugalabyti, kol tikslas pasiekiamas...:) Aišku, vėliau kampanija perauga į daugiau ar mažiau klasikinę strateginių žaidimų kampaniją. Užduotys klsaikinės: kaip užauginti miestą, apgintį jį nuo priešų, sustiprinti ekonominę miesto infrastruktūrą. Beje, kalbant apie ekonomiką, reiktų paminėti, kad didelių problemų neturėtų sutikti netgi visiški skai-



čiavimo profanai. Visas ekonominis gyvenimas sukasi aplink karves ir jų duodamą pieną.... taip taip, jūs perskaitėte teisingai, nėra jokios medienos, manos, aukso ar rūdos rinkimo. Užtenka pasistatyti karvidę, užsiveisti karvių, o toliau visas procesas vyksta savaime...:)

Labai keista, tačiau, vizualiai žaidimas atrodo labai dvejopai: aplinkos — idealios, miškai, pievos, kalnai ir visa kita — tiesiog nuostabu, tačiau veikėjai — visiškos šlykštynės. Jei „prizoominus" kamerą prie pat veikėjų jie atrodo daugmaž pakenčiamai, tai ją atitraukus iki standartinio RTS atstumo į veikėjus šlykštu žiūrėti... Ir man tikrai nepaaiškins joks kūrėjas, kad visi veikėjai tiesiog juokingai stilizuoti. Gerai, jie stilizuoti, tačiau stilizuoti taip šlykščiai, kad net nesinori toliau žaisti.


Peizažai žaidime piešti tikra akvarele.





Kad ir kaip bebūtų keista, kūrėjai tiesiog idealiai sukūrė aplinkas, manau, ir pilname žaidime jos bus pati stipriausia ONCE UPON A KNIGHT pusė. Viskas, pradedant upėmis ir baigiant kalvomis, puikiai priverčia veikti nuosekliai, kadangi jokių kelio „šortkutų" nepritaikysi, nebent pavaikščioję aplink kalnus ar upes ir surasite kokia „spragą", tačiau, manu, tai tebus žaidimo „bug'as".

Kalbant apie „bug'us", reikia paminėti ir garsą. Muzikai didesnių priekaištų pasakyti lyg ir neturiu, tačiau su dialogais kūrėjams reikia dar labai stipriai padirbėti. Negana to, kad visi iki vieno veikėjai kalba nesuprantamai lyg morką ir karštą bulvę įsikandę, tai dar ir labai dažnai kalba jie visi iš karto :) Kūrėjams siūlyčiau pasėdėti prie dialogų bent kelias valandas. Tai tikrai turėtų bent šiek tiek pakelti žaidimo kartelę...:)

Pabaigai pakalbėsiu apie dar vieną pakankamai šlykštų demonstracinio žaidimo aspektą — DI. Pradedant eiliniais pagrindinio veikėjo padėjėjais RPG žaidimo režime ir baigiant karvėmis SKIRMISH režime, elgiasi kaip tikros „karvės":) Jei kalbėsime apie pačias karves, tai jos dar pakenčiamos, tačiau kartasi būna labai pikta, kad, tarkim, paprasti kareivukai ar statybininkai elgiasi dar kvailiau nei karvės... Akivaizdu, kad jumoro jausmo kūrėjai tikrai nestokoja:)))).

Na ką gi, išvados kartu ir skeptiškos, ir optimistiškos. Skeptiškos dėl to, kad žaidimas ONCE UPON A KNIGHT yra tiesiog didžiulė makalynė, o optimistiškos dėl to, kad aš turiu bent jau šiokį tokį jumoro jausmą. Patikėkite, jo žaidžiant šį žaidimą tikrai prisireikia...

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

LAPKRITIS

07	CALL OF DUTY	FPS
07	DEEP SEA TYCOON	VERSLAS
07	FIFA FOOTBALL 2004	SPORTAS
07	HARRY POTTER: QWC	SPORTAS
07	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	STRATEGIJA
07	POP IDOL	MUZIKA
07	POWER RANGERS NINJA STORM	VEIKSMO
07	ROLLERCOASTER TYCOON: TW	VERSLAS
07	STAR WARS GALAXIES: AED	MMORPG
11	LORDS OF THE REALM III	STRATEGIJA
11	THE HOBBIT	NUOTYKIŲ
14	BROKEN SWORD: TSD	NUOTYKIŲ
14	CHICAGO 1930 STRATEGIJA	
14	CIVILIZATION III: CONQUESTS	STRATEGIJA
14	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO	FPS
14	CURSE: THE EYE OF ISIS	NUOTYKIŲ
14	SINBAD: LEGEND OF THE SEVEN SEAS	NUOTYKIŲ
14	THE LORD OF THE RINGS: TROTK	VEIKSMO
14	URU: AGES BEYOND MYST	NUOTYKIŲ
14	V-RALLY 3	LENKTYNĖS
21	CONTRACT JACK	FPS
21	MAGIC: TG - B	NUOTYKIŲ
21	NBA LIVE 2004	SPORTAS
21	PLANETSIDE: CORE COMBAT	STRATEGIJA
21	THE SIMPSONS HIT & RUN	VEIKSMO
21	TOTAL CLUB MANAGER 2004	SPORTAS
21	WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA	STRATEGIJA
21	XIII	FPS
28	BEYOND GOOD & EVIL	NUOTYKIŲ
28	FAR CRY	FPS
28	NEED FOR SPEED UNDERGROUND	LENKTYNĖS
28	NEVERWINTER NIGHTS: HOTU	RPG
28	SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	VEIKSMO
28	STAR WARS: KOTOR	RPG
28	TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES	VEIKSMO
28	THE LORD OF THE RINGS: WOTR	STRATEGIJA
28	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: AS	TAKTIKA

GNT TOP 10

1	DIABLO 2
2	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
3	THE SIMS DELUXE EDITION
4	WARCRAFT 3: FROZEN THRONE
5	DANCE EJAY 5
6	DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
7	THE SIMS SUPERSTAR
8	THE SIMS UNLEASHED
9	HARRY POTTER & THE PHILOSOPHER'S STONE
10	MIDNIGHT CLUB 2

KLASIKINIŲ PC ŽAIDIMŲ TOP 10

1	WORMS ARMAGEDDON
2	SUPERCAR STREET CHALLENGE
3	DIABLO
4	SONIC 3D
5	SOLDIER OF FORTUNE PLATINUM EDITION
6	MAT HOFFMAN'S PRO BMX
7	GUNMAN CHRONICLES
8	TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION
9	TONY HAWK'S PRO SKATER 2
10	SEGA GT

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

LAPKRITIS

07	AGE OF WONDERS : SM	STRATEGIJA
07	BATTLEFIELD 1942 SWOWW2	FPS
07	C&C: GENERALS ZERO HOUR	STRATEGIJA
07	CALL OF DUTY	FPS
07	CELEBRITY DEATH MATCH	MUŠTYNĖS
07	COMMANDOS 3: DB	TAKTIKA
07	HARRY POTTER QWC	SPORTAS
07	HIDDEN & DANGEROUS 2	TAKTIKA
07	JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH	FPS
07	LORD OF THE RINGS: ROTK	VEIKSMO
07	MAX PAYNE 2	VEIKSMO
07	RAILROAD TYCOON 3	VERSLAS
07	ROBIN HOOD: DOTC	STRATEGIJA
07	SPACE COLONY	GODSIM
07	STAR WARS: GAED	MMORPG
07	VIETCONG FIST ALPHA	FPS
10	MEDAL OF HONOR AABR	FPS
10	SIM CITY 4 RUSH HOUR	VERSLAS
10	THE SIMS DOUBLE DELUXE	GODSIM
14	COUNTER STRIKE CONDITION 0	FPS
14	FIFA 2004	SPORTAS
14	NBA 2004	SPORTAS
14	THE SIMS MAKIN' MAGIC	GODSIM
14	TOTAL CLUB MANAGER 2004	SPORTAS
20	NO ONE LIVES FOREVER 2 C J.A.C.K.	FPS
21	CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	SPORTAS
21	NEED FOR SPEED U	LENKTYNĖS
21	THE SIMPSONS: HIT AND RUN	VEIKSMO
28	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	VEIKSMO
28	SECRET WEAPONS OVER N	VEIKSMO
28	STAR WARS : KOTOR	RPG
28	THE HOBBIT	NUOTYKIŲ
28	WAR OF THE RING	STRATEGIJA

TOP 10

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI PASAULYJE

1. HALO: COMBAT EVOLVED
2. MAX PAYNE 2
3. MOH: ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH
4. AGE OF MYTHOLOGY: TITANS
5. AGE OF MYTHOLOGY
6. THE SIMS DOUBLE DELUXE
7. C&C: GENERALS ZERO HOUR
8. SIM CITY 4 DELUXE
9. JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
10. THE SIMS: SUPERSTAR





REVIEW CLUB



STARSHIP TROOPERS

Dviejų metų senumo konsolės žaidimo perkėlimas į PC neturėtų būti toks smagus, tačiau originalus "Bungie" dizainas ir pakeitimai bei papildymai studijos "Gearbox" padaryti perkeliant į PC, priklijuoja Halo etiketę "būtinas turėti" bet kokiam FPS gerbėjai netgi jei ir turite "Xbox" versiją. Reikia tikėtis, kad "Gearbox" dar pakoreaguos žaidimo kadrų seką (jau išliesta pataisa) ir galbūt būsimose pataisose pridės tokį dalyką, kaip kooperacinį žaidimą.

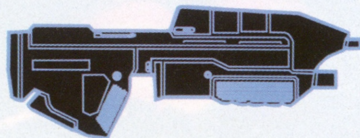
John Callagham, Homelan

Reikalavimai sistemai

PIII 766 MHz
128 MBRAM
32 MB grafinis spart.

Halo: Combat Evolved
www.microsoft.com/games/halo
Kūrėjas: "Gearbox Software"
Leidėjas: "Microsoft Games"
Data: Spalio 24, 2003
Žanras: "Futuristinis FPS"

Pastaruosius porą metų, visus AK šaudyklių mėgėjus erzino Xbox" savininkai teigdami, kad geriausia visų laikų šaudyklė Halo: Combat Evolved" yra išleista tik jų pasirinktai konsolei. Ekrano paveikslėliai, filmukai ir žaidimą mačiusių žmonių pasakojimai tiesiog stulbino. Rodės, vienas vienintelis žaidimas pilnai pateisina išlaidas, susijusias su naujos konsolės įsigijimu. Niekam ne paslaptis ir pats faktas, kad Halo: Combat Evolved" buvo tas reikalingas šiaudas, už kurio laikėsi gan prastai startavusi konsolė.



NPC

Nuo tada, kai pirmą kartą buvo galima išvysti veikiantį „Halo", praėjo net devyniolika mėnesių. Po tokio ilgo ir kankinančio laiko tarpo, rausvai–žydrai–salotinio saldainiuko skrydis iš „Xbox" visatos į AK buvo stebimas viso pasaulio gerbėjų, ir nenustebsiu, jei kas nors šį skrydį pavadins metų įvykiu. Kalbant atvirai, švaistytis tokiais skambiais posakiais yra daugiau nei viena priežastis. Visų pirma atkreipkime dėmesį į *Sci–Fi* žlugimą — tiek kino, tiek žaidimų pramonėje. Mokslinės fantastikos tematika pamažu negailestingai stumiama į šoną, o jos vietą taikosi užgrobti arba realistiški įvykiai, arba Frodo su Hariu

Poteriu. *Sci–Fi* gyvavimą kine vis dar palaiko Vačovskiai (nes po tokių šedevrų, kaip „Kovos laukas žemė", darosi gėda prisipažinti, kad man patinka fantastiniai filmai), o štai žaidimų pramonėje (ypač kalbant apie veiksmo žaidimus) beveik visi pastaruoju metu pasirodę MF žanro žaidimai krenta kiek žemiau vidutinybės lygio („Enter The Matrix", ten pat).

„Halo" siužetas — vienas iš geriausių ir įdomiausių, kokius man teko matyti per pastaruosius porą metų. Žaidime pasakojama elitinio kario istorija, kuris paskutinę akimirką pažadinamas iš kriogeninio miego tam, kad... Na taip, žinoma, išgelbėtų pasaulį. Esmė tame, kad priešiška žmonėms kovenantų rasė šiuo metu kaip tik atakuoja mūsų erdvėlaivį, ko rezultate jis su didžiausiu griausmu teškiasi į nepažįstamą planetą. Pasaulį, apjuostą nežinomos kilmės žiedu. Pirmosios mūsų užduotys, be abejo, tradicinės: sėkmingai pasiekti gelbėjimosi kapsulę, surinkti po planetą išsibarsčiusius gyvus likusius karius ir t.t. Tačiau vėliau reikalai pakrypsta rimtesne linkme, paaiškėja, kad „Halo" žiedas yra kažkoks mistinis supergalingas ginklas, kurį bando įvaldyti mūsų priešai kovenantai. Mūsų užduotis — išsiaiškinti šio mistinio pasaulio paslaptis ir neutralizuoti galimą pavojų. Maždaug šioje vietoje žaidimo kūrėjai griebia siužetą už ausų ir smagiai jį išsuka, po ko jis tampa panašiu į vijurką. Žaidėjas painiojamas, klaidinamas, o, svarbiausia, sudominamas ir visiškai įtraukiamas į žaidimo istoriją. Galbūt dėl šios prie-









žasties aš pasistengsiu daugiau neminėti siužetinių detalių, kad nesugadinčiau jums neapsakomo malonumo, kurį tikrai turėtumėte patirti išklausę visą „Halo: Combat Evolved" istoriją. Tiesa, žaidimo kūrėjai pagalvojo ir apie tuos žaidėjus, kurie šaudyklėse vertina tik ginklų kalenimą ir sprogimus, tad didžioji dalis istorijos pateikiama panaudojant labai trumpučius ir neerzinančius, ant varikliuko susuktus vaizdo intarpus bei radijo pokalbius, kurie kovai nė kiek netrukdo. Ko gero tai ir bus vienas puikiausių „Halo" istorijos bruo-

žų, nes jei ji jums nerūpi, jūs tiesiog galite nekreipti į ją dėmesio, jokios neigiamos įtakos žaidimo įveikimui tai tikrai neturės.

PRIEŠE MANO

Viena įdomiausių „Halo" savybių — tai kūrėjų pasirinktas kelias priešų ir ginkluotės srityse. Kūrėjai labai šaltakraujiškai spjovė ant visų šiuolaikinės šaudyklės kanonų, ir nesiplėšė norėdami žaidimo „features" sąrašą praturtinti milžinišku ginkluotės ir monstrų kiekiu. Nustebsite, kai pasakysiu, kad žaidime tėra apie dešimtį ginklų ir panašiai tiek pat monstrų rūšių. Dar labiau nustebsite išgirdę, kad tai visiškai nekenkia žaidimui, ir galbūt net paverčia jį patrauklesniu ir realistiškesniu. Beje, priešai, nors ir nepasižymintys didele įvairove, yra labai originalių formų, patrauklūs, spalvingi, puikiai animuoti, visaip cypsintys, urzgiantys ir kreksintys padarai. Dažniausiai sutinkami kovenantai — tai nykštukiniai viščiuko, pingvino ir ryklio hibridai, besistengiantys užversti vienišą žaidėją savo kiekybine persvara. Mūšio metu šie neūžaugos šmirinėja po kojomis ir šūkčioja įvairias baimės kupinas frazes. Tokiu savo elgesiu šie vištpingvinarykliai neleidžia susikoncentruoti ir ramiai šaudyti į didesnius ir piktesnius baisuoklius. Artimiausi mažylių draugai — kažkokie driežažmogiai, savo kūnus dengiantys energetiniais skydais. Atkreipkite dėmesį į šiuos skydus, juose yra palikti du nedideli įdubimai, skirti šaudymui, ir, patikėkite manimi, driežažmogiai puikiai jais naudojasi. Skydininkų atveju galima valandų valandas žavėtis nuostabiu DI darbu, mat šie nors ir lengvai nužudomi monstrai sumaniai naudodami skydus dažniausiai sugeba išgyventi iki pat susirėmimo pabaigos, kai mes atsikratę didesnių ir mažesnių priešų, imame juos medžioti po vieną. Elitiniuose kovenantų daliniuose tarnauja daug didesni ir kraupesni veikėjai, nei anksčiau minėtieji. Nepaisant pasakiškos jų išvaizdos ir labai patrauklių odos spalvų, šie veikėjai tampa vienais pavojingiausių priešų. Jų kūnus dengia energetiniai skydai, savo letenose jie laiko ganėtinai preciziškus ir daug žalos darančius plazminius šautuvus, kuriuos, esant reikalui, jie panaudoja ir artimoje kovoje (nėra nieko baisiau, nei grėsmingas smūgis plazminio šautuvo buože). Tiesa, labai retais atvejais teks susiremti ir su vadinamaisiais kovenantų gvardijos atstovais, tačiau tai jau vaikštantys tankai, tad apie juos būtų galima kalbėti, pasakojant apie kovinę techniką, kurią galė-









site valdyti žaidime. Tiesa, Kovenantai — ne vieninteliai priešai, su kuriais teks kovoti, žaidime yra dar viena rasė, nepasižyminti nei spalvingumu, nei DI. Atrodytų, kad kalbu apie kažkokius neišbaigtus personažus, tačiau taip nėra, tiesiog susidūrę su JAIS patys viską suprasite.



PAMIRŠKITE ARNOLDĄ...

...Švarcnegerį, žinoma. Net ir būdami elitinio superkario vaidmenyje, žaisdami „Halo" vienu metu galėsime naudotis tik dviem ginklais. Taip taip, mūsų herojus tiesiog negali panešti didesnio ginklų kiekio, maža to, šaudmenų kiekis labai ribotas, pavyzdžiui, per porą sekundžių 60 šovinių apkabą išnaudojančiam automatui savo kišenėse mes galėsime turėti ne daugiau 600 šovinių. 20 sekundžių šaudymo, ir tylu ramu :). Šratinis šautuvas neperlips per 50 šovinių limitą, o raketsvaidis nesieks ir dešimties. Taigi kūrėjai žaidėjui pateikia dvi dilemas: pirmoji — keisti ar nekeisti ginklą, kai tam yra proga; antroji — kuriuo ginklu šaudyti. Atrodo lengva pasirinkti ginklą šaudymui, kai turi rinktis iš dviejų, tačiau tik pradėję žaisti suprasite, kad šis klausimas sekios paskui jus iki pat baigiamųjų žaidimo titrų. Įdomiausia yra tai, kad žaidimas, teturintis dešimtį ginklų, stipriai pranoksta tuos, kurie turi po 50 ar 60 ginkluotės pavyzdžių. Kūrėjai puikiai padirbėjo kurdami ginklus, tad net nesivarginkite ieškodami panašumų tarp plazminio ir standartinio pistoletų. Iš pirmo žvilgsnio aišku, kad žmonių ir ateivių ginklai kalti visiškai skirtingose kalvėse ir visiškai skirtingiems tikslams. Taigi kaip jau patys suprato-te, šaudyti ir tyrinėti yra gan smagu. Taip žingsniuodami ir nepaisydami net standartinių FPS normų (ginklų, monstrų kiekiai ir t.t.) kūrėjai pažeidžia dar vieną statistinės šaudyklės kanoną, ginklai nebeturi „secondary fire" funkcijų. Kiekvienas ginklas turi vieną konkrečią paskirtį ir vieną konkretų šaudymo režimą, o bedarbis dešinysis klavišas skirtas granatų mėtymui. Patikėkite manim, tai yra labai patogu! Tiesa, visus ginklus galima panaudoti artimoje kovoje kaip kuoką, tai labai pravartus triukas, ypač atsižvelgiant į tai, kad kovenantai iš prigimties yra nepirgirdintys miegaliai. Vienintelis gal kiek užkliuvęs žaidimo epizodas — tai pats ginklų išbalansavimas. Kadangi žaidimas kurtas konsolei, jame iš mūsų visiškai nereikalaujamas taiklumas, mat, kaip žinia, naudojant analogines pultelio svirteles sunku taikytis. Žinoma, mes turime peles, tačiau kūrėjai nepakankamai pakėlė sudėtingumo lygį, tad visi ginklai, kaip ir priklauso „Xbox" žaidimui, šaudydami padengia labai didelį plotą, o priešai miršta pasigavę vos porą kulkų. Ką gi, ši klaida neatrodo tokia baisi, kai paimi ir pakeli žaidimo sudėtingumo lygį, ką aš jums ir patariu padaryti :).

MASTERPIECE

„Halo", kaip ir priklauso rimtam žaidimui, tik atkeliavęs į AK tuo pat iškėlė griežtus reikalavimus... sistemai. Niekam ne paslaptis, kad „Halo" mėgo trukčioti ir gimtojoje „Xbox", tačiau ant AK jo užsispyrimas daug pastebimesnis. Tiesa, sureguliavus visus efektus, tekstūrų detalizaciją, šešėlius ties maksimumu ir nustačius 800x600

skiriamąją gebą, mūsų P4 ir GF 4Ti su žaidimu susidorojo puikiai, sutrukčiodamas tik gal kokį vieną kartą per valandą. Kaip ten bebūtų, priėjom išvados, kad labiau apsimoka mažinti skiriamąją gebą, nei atsisakinėti efektų, kurie iš esmės ir paverčia žaidimą vienu iš pačių pačiausių. Kalbant apie žaidimo grafiką, „Halo" pasaulis tiesiog stulbinantis, kur besiklostytų žaidimo įvykiai, saulėtame paplūdimyje, ar klaustrofobiškame kosminiame laive, ar atšiauriuose ledynuose, ar rūku padengtose pelkėse... Visur visur žaidimas atrodo puikiai. Grafinis varikliukas be jokių problemų susidoroja tiek su atviromis, tiek su uždaromis erdvėmis. Žinoma, labiausiai akį žavi ryškios ir švarios spalvos, tarp kurių itin dominuoja švelni žalsva ir rausva. Tačiau žaidimo aplinka — tai tik viena detalė. Kūrėjai pasistengė ir sukūrė nuostabius ginklus, agresyvūs šalto metalo spalvos žmonių ginklai atrodo svetimi lakstant po saulėtą paplūdimį, tačiau puikiai dera kosminio laivo koridoriuose, kai tuo tarpu margi kovenantų ginklai tiek savo išvaizda, tiek savo šaudymo režimais primena dailininko teptukus, kurių pagalba pamatę uždedame paskutinius štrichus ir taip nuostabiame paveiksle.





BAIGIAMASIS ŽODIS

Na ir, žinoma, pabaigai būtinai reikia paminėti dar keletą svarbių detalių. Pirmoji jų — galimybė naudotis įvairia technika. Taip „Halo" šiek tiek priartėja prie visų mūsų mėgiamo „Battlefield". Į mūsų rankas žaidimo kūrėjai atiduoda džipą, ginkluotą kulkosvaidžiais ar raketsvaidžiu, ir tanką. Taip pat galima užgrobti kovenantų įrangą, plazmines tureles, kažką panašaus į sklandantį skuterį bei naikintuvą „Banshee". Tiesa, man pasirodė, kad šie technikos stebuklai kiek per mažai išnaudojami vieno žaidėjo režime, tačiau tinklo batalijose jie tikrai nepamainomi. Yra ir dar viena problemėlė, susijusi su technika — tai tas pats faktas, kad žaidimas kurtas konsolei. Nepasakyčiau, kad transporto priemonių valdymas žaidime nepatogus, tačiau naudojantis technika (ypač žmonių) būtina šiokia tokia praktika ir įpratimas. Žodžiu, nenustebkite, kai pirmą kartą įsėdę į džipą suprasite, kad jis jums nepatinka, tačiau ir nepergyvenkite, tai laikina, įprasit, ir džipas bus paklusnus kaip šunytis.

Dar viena puiki žaidimo savybė yra ta, kad žaidimas iš esmės niekada nesikrauna. Turiu omenyje tai, kad „Halo" veiksmas vyksta kaip vientisa istorija, jos nenutraukia jokie *loading screen'ai* ar panašus šlamštas. Viskas veikia labai puikiai ir nepastebimai, na, pavyzdžiui, keliaujant tuneliu staiga kiek susiaurėja ekranas, jo apačioje atsiranda mažas užrašas (pavadinkime jį žaidimo etapo pavadinimu), pasikeičia muzika, viršutiniam kampe sumirksi užrašas „loading", o mes nesustodami keliaujam toliau. Puikumėlis, nebūna net laiko nulėkt kavos išsivirt. Tiesa, kaip ir pridera konsoliniam žaidimui, „Halo" negalima išsaugoti, bet tai ir nėra reikalinga. Pats žaidimas yra suskirstytas į trumpas atkarpas, ir kiekvieną kartą jums pasiekus naują atkarpą žaidimas automatiškai užsaugoja jūsų progresą. Prisipažinsiu, man tai pasirodė patogu, ir žaidimo metu nė karto nekilo mintis jį užsaugoti. Na kas gi dar... Ak, taip... „Xbox" savininkai visada galėjo džiūgauti žaisdami „Halo" *Cooperative* režime, tai yra kai tą patį žaidimą vienu metu bandai įveikti ne vienas o su draugais. Kažkodėl laukdamas „Halo" AK sistemai buvau tikras, kad šis režimas liks, tačiau deja deja... Ką gi, iš pradžių buvo skaudu, tačiau peržvelgęs „multiplayer" žaidimo režimų bei lygių kiekį kiek apsiraminau. Tiesa, liūdna dėl „koperatyvo" baigties, tačiau kol galiu laisvai pasinaudodamas Kovenantų Banše pikiruoti žemėn ir perlieti savo kolegas plazmos pliūpsniais, man nieko netrūksta.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9,4
Gražu, ryšku, veža...

GRAFIKA: 9,5
Puiki animacija, tobulas apšvietimas, milžiniški lygiai... Jei turit galingą „machiną", nepasigailėsit!

GARSAS: 9,4
Puiki, gerai deranti muzika. Nepakartojami garso efektai, tobulas įgarsinimas.

SIUŽETAS: 9,1
Labai gerai pateikta, intriguojanti istorija.

VALDYMAS: 7,5
Vis tik valdymo klaidos nestebina, juk žaidimas atkeliavo iš konsolės.

GALUTINIS:
Žinoma, nematau prasmės siūlyti šio žaidimo tiems, kas jau turi jį „Xbox", tačiau AK vartotojams tai būtinas daiktas į kolekciją. Sunku patikėti, kad kažkas šiuo šedevru džiaugiasi jau beveik du metus!

9,4



Japoniškas hardcore

Žaidimas „Apocalyptica“ neturi nieko bendra su žymiaja violončelistų grupe. Tai naujas „Konami“ beprotiško komandinio veiksmo žaidimas apie gėrio ir blogio kovą, priversiantis jus pajusti, kas yra tikras japoniškas *hardcore*.

Apocalyptica
www.konami.com/apocalyptica
Kūrėjas: "Konami"
Leidėjas: "Konami"
Data: 2003-10-24
Žanras: veiksmo

Reikalavimai sistemai
PIII 766 MHz
128 MBRAM
32 MB grafinis spart.

Apocalyptica tik pasirodė, tad dar neaišku, ar žaidimas susilauks veiksmo mėgėjų pripažinimo. Tačiau aišku, kad tai pats smagiausias nuolat naudojamo biblijinio konflikto parodymas žaidime.

Adam Matlock,
"Gaming World"

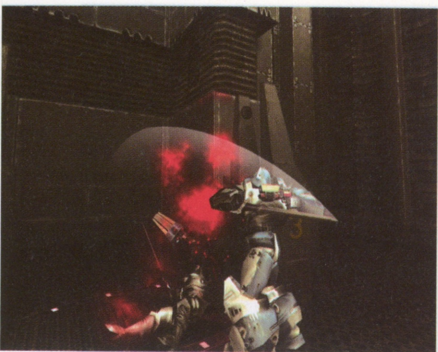
REZIDENTAS

Gėrio ir blogio kova šį kartą išties didinga. Žemę nori užvaldyti pačios pragaro jėgos, o joms pasipriešinti bando dangiškieji pasiuntiniai. Žemė tapo tokia užnuodyta nuodėmėmis, kad joje pasirodė pats Šėtonas ir su savo pajėgomis užgrobė daugelį jos vietų. Likę švarių sielų žmonės nukeliavo į tolimiausius visatos kampelius ir įkūrė Naujojo Babilono bei kitas kolonijas ir sudarė sąjungą, ginančią žmones nuo pikto. Šėtoną tada pavyko sustabdyti, tačiau ne nugalėti. Jis atgimė ugnyse kaip Neošėtonas, surinko likusias nuodėmingas sielas ir Žemę paskelbė naująja pragaro vieta.



Į kovą su naujuoju blogiu pasiunčiami naujausiomis technologijomis apdovanoti dvasiniai kariai, kurių vieną vaidina ir žaidėjas. „Apocalyptica“ leidžia jums rintis iš 20 veikėjų, suskirstytų į keturias kategorijas tiek gėrio, tiek blogio pusėje. Per 18 vieno žaidėjo lygių keliaujate ne vienas, o padedamas kelių DI valdomų kolegų. Kiekvienas veikėjas turi savo ginklus ir skirtingas savybes: judrumą, taiklumą, galingumą ir burtų galimybes. Rinkdamiesi veikėją turite nuspręsti, koks stilius jums labiausiai tiks: ar artima ir sunki kova, ar tolimas šaudymas, ar burtai. Dieviškąją gėrio pusę atstovauja sunkieji riteriai tamplieriai, greitos ir aršios vienuolės, stebukladariai angelai serafimai ir kyborgai koviniai droidai. Naujajam Šėtonui tarnauja galingi juodieji riteriai, kraugeriai vampyrai, kupinos juodosios magijos galių šmėklos ir žudikai droidai, varomi tamsiųjų žudikų sielų. Tiesa, vieno žaidėjo režime galėsite valdyti tik už gėrį kovojančius veikėjus, tačiau į blogio gretas galėsite įstoti daugelio žaidėjų režimuose.

„Apocalyptica“ veiksmas yra baisiai greitas ir aštrus. Iš 4 klasių tik viena sugeba taikliai atakuoti priešus iš tolo, o priešams šios atakos nesuteikia didelės žalos. Viskas „pakabinta“ ant artimos kovos kardais. Kovos sistema yra automatinė, tad įvaldyti kardo meną nėra sunku. Staigiai sukinėjantis ir švaistantis kardu į visas puses veikėjas sugeba sujungti kelias atakas į vieną ir taip smarkiai pakenkti priešininkui.





Ginklų žaidime bus gan įvairių ir visi jie vienaip ar kitaip susiję su religija. Vienuolės, pavyzdžiui, gali šaudyti iš raketų, kurioms energiją teikia Biblijos puslapiai, tamplierių kardai įkirtę siurbia priešininko energiją ir perduoda ją veikėjui, sprogstančios granatos į mūšį paleidžia iškankintas sielas kerštui.

18 „Apocalyptica" lygių suskirstyti į keturias skirtingas vietoves. Pradėję žmonių pasaulyje nukeliausite į kosminę stotį, aplankysite Naująjį Hadą (buvusią Žemę) ir galiausiai pateksite į patį pragarą. Keista, bet nors „Apocalyptica" istorija ir didinga, pačiame žaidime jos nelabai jaučiasi. Lygiai nėra tarpusavyje glaudžiai susieti, tiesiog atsiduriate tam tikroje vietoje ir turite tam tikrą užduotį, kurią reikia įvykdyti. Užduotys įvairios: įsiskverbti į priešo teritoriją ir išjungti apsauginius laukus ir duris, sujungti ir išlaikyti atrakintus portalus, apsaugoti tam tikrus objektus ir panašiai. Nors misijos skamba paprastai, žaidimas tikrai nėra lengvas dėl beprotiško greičio. Kiekviename lygyje teks dėl vienos ar kitos priežasties skubėti: atlikti užduotis per tam tikrą laiką, atlaikyti užimtus postus prieš nuolat atsinaujinančius priešus ir panašiai. Kažkas panašaus į kai kuriuos „Unreal II" lygius, tik čia veiksmas vyksta trečiojo asmens perspektyva ir jis daug greitesnis ir piktesnis. Kitaip tariant, visiškas *hardcore*.



Vieno žaidėjo režimas žaidime „Apocalyptica" tikrai nėra pagrindinis. Dideles galimybes ir intrigas atvers daugelio vartotojų kovos, mat čia galėsite kovoti už abi puses. Be to, *online* mūšiuose gali kautis iki 16 žaidėjų. Veiksmas vyksta klasikiniuose režimuose *deathmatch*, *team death match*, *capture the flag* bei naujame kampanijos režime. Čia padedamas nuo 1 iki 7 kolegų galite peržaisti kiekvieną vieno žaidėjo lygį.

Kalbant apie techninę „Apocalyptica" pusę, reikėtų paminėti, kad viskas sukasi ant pačių sukurto naujo variklio „Evolution", kuris ne tik generuoja įspūdingai atrodančius vaizdus, bet ir yra gan atviras modifikavimui, tad turėtume sulaukti pačių žaidėjų sukurtų „Apocalyptica" mod'ų.

„Apocalyptica" — vienas iš tų „love or hate" žaidimų. Galima keikti jo perdaug išpūstą istoriją, kuri visiškai nesvarbi žaidime, galima ligi alkūnių nusigraužti nagus dėl labai aukštai pakeltos žaidimo sunkumo ir greičio kartelės. Jei nesate tokių greito ir įtempto veiksmo be jokio didesnio tikslo mėgėjai, tokiais tikrai netapsite pažaidę „Apocalyptica", tačiau *hardcore* gerbėjai čia tikrai jausis puikiai.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 7,2
Veiksmo žaidimas su religinėmis apraiškomis. Nelabai gundo.

GRAFIKA: 8,1
Kruopštus darbas kuriant variklį išties pasiteisino. Trūksta nustatymo galimybių.

GARSAS: 7,2
Teko girdėti tokį terminą EBM (Electronic Body Music)? Ko gero šios tamsios ir eklektiškos melodijos labiausiai tinka šiam chaosui.

SIUŽETAS: 6,4
Kažkoks velnias pusę valandos pasakoja kažkokią istoriją apie pasaulio užgrobimą. Toliau nebesvarbu.

VALDYMAS: 8,5
Pirma teks patiem susireguliuoti WASD sistemą (jei prie tokios įpratę), o šiaip problemų jokių nėra.

GALUTINIS:
Įtemptas ir vietomis pertemptas žaidimas. Jei nėra galimybės žaisti keliese — siūlyčiau per daug nieko nesitikėti.

6,8



Velniškai dieviška nuobodybė

Taigi taigi, ko tik šiais laikais neprikuriama, ko neprisigalvojama ieškant naujų idėjų... Išbandę visus kampus žemėje, ore, vandenyje ir dar bala žino kur, CDV ir Madcat nusprendė "apgyvendinti" ne taip plačiai urbanizuotą rojų ir pragarą. Pirmoji "Heaven and Hell" žaidimo dalis labai jau krikščioniška, verčianti atsižadėti velnio, blogų kėslų ir bla bla bla...Na o antroji? Kad ir kaip patraukliai skambėtų būti velniu ir kelti siaubą, ši žaidimo dalis išlis pro gerklę :(.



Heaven and Hell
www.gottsimulator.de
Kūrėjas: MadCat Int.
Leidėjas: CDV
Data: 2003-08-22
Žanras: strategija

Reikalavimai sistemai
PIII 800 MHz
64 MB RAM
4 MB Video RAM

"Heaven and Hell pasiūlo kelias šviežias idėjas RTS žaidimui, tačiau jos nėra paremtos rimtu žaidimo procesu. Jei žaidimas būtų skirtas vaikams, jaunesniems nei 12 metų, sėkmė jam būtų garantuota. Vyresni žaidėjai greitai pavargs nuo paviršutiniško žaidimo, jį mes ir eis ieškoti kokio nors gilesnio ir rimtesnio RTS darbo."

Stephen Vernon Smith,
"Gamers Mark"

NIXIE

NO PROGRESS

O buvo taip... Pirmas „Heaven and Hell" vaizdas sukelia deja vu, nes tai kelių žanrų kratinys. Galima „judinti" kai kuriuos veikėjus, kai kuriuos ne, pastatai nestatomi, bet „apgreidinami". Tai mišinys iš „War Craft", „Sim City" ir dar kažko (kas viską sudėjus tikrai neblizga). Gal pati žaidimo idėja ir nieko: keliauja sau pagyvenęs šventikas po miestus ir „atvertinėja" kitatikius burtų, o neretai ir „ginkluotos chebros" padedamas (kaip kitaip, žmogau, atversi akis užkietėjusiems fanatikams?). Pražaidus pusę žaidimo teks stoti nelabojo pusėn ir atlikinėti viską iš naujo, tik priešinga linkme. O tai jau truputį įdomiau, nors entuziazmas fontanais netrykšta. Blogiausioji dalis ta, kad „Heaven and Hell" labai mažai „apgreidų", išsivystymo lygių. Nėra kur plėstis, tobulėti. Viskas išmokstama pernelyg greitai, pražaidus pirmąsias misijas, taip pat greit ir nusibosta. Ta pati atkalta technika tinka visiems lygiams, o tai verčia nuobodžiauti. Žaidimo atmosferą nebent praskaidrina šiek tiek keistoko humoro užsklandos ir kiti dalykėliai.

PASAKA BE GALO

Rojaus žemė. Teks keliauti per vadinamuosius miestus (tik neįsivaizduokit kažkokių pritrenkiančių pastatų ar išplanavimo). „Miestas" tai yra septynios trobos ir tiek pat lakstančių žmogeliukų. Gerai, kad nors pastatai sukurti ga-

na kruopščiai, daug detalių, kartais net pasitaiko hipio vagonėlis ir jo šeimininkas gėlėtais marškiniais... Tačiau besikartojantys peizažai, persaldintos spalvos pražaidus kelis lygius tiesiog užbado akis. Šventikas gali sukurti vaivorykštę, pakviesti archangelą, pravesti krikščionybės pamokėlę. Ir visa tai tam, kad burtų prisižiūrėję netikintieji išklausytų pamokslą ir suprastų Dievo teikiamus privalumus... Pragaro žemė truputį suintriguoja, tačiau neilgam. Praėjus pirmąją „Heaven and Hell" pusę ir pradėjus antrą, apima siaubas. Nors spalvos kardinaliai pasikeičia (jau nepykina nuo šviesiai salotinės ir rausvos), tačiau herojai atlieka lygiai tokias pat funkcijas (velnio šventikas analogiškai vietoj vaivorykštės iškviečia skėrių spiečių, vietoj archangelo sukuria velnio atvaizdą...) net kalba taip pat. Kaip nuobodu. Kiek gali tverti tavo smegenys iki visiško nukvakimo? *Warning*: nesaikingas „Heaven a Hell" žaidimas gali sukelti galvos daužymo į sieną sindromą... Kad ir kaip buvo stengtasi paįvairinti misijas ir persikėlimą iš dangaus į pragarą, tai nuėjo šuniui ant uodegos!! Ateini į miestą kaip velnias, jį vėl taip pat kaip šventikas nuconquer'ini (šitas žodis vemt verčia), eini prie kito ir taip be galo be krašto.

TARSI ŠABLONAS

Apie užduotis pranešantis balsas ir vėl intriguoja įspūdingais misijų pavadinimais, tokiais kaip Raudonos kraujo upės, Trys tamsos dienos, Gyvačių įduba ar Lost Vegaz. Tačiau netikėkit juo! Tai juk dar viena varginanti, nereikalaujanti nė gramo jūsų smegenų užduotis. Tie nelemti žodžiai eilinį kartą sako: atvesk į doros (ar blogio) kelią likusius miestus. O tai reiškia, jog likus penkiems miestams, teks viską kartoti penkis kartus nuo pradžių ir taip lygis po lygio...Cha cha, juokiasi apsiputojęs šizofrenikas...



KAS NORS GERO?

Na o dabar pabandykime šiame žaidime rasti ką nors gero (optimistiškas mėginimas). Vienas dalykas man patiko. Kai savo mieste paskirstai pastatus į tuos, kurie gamina maną ir į tuos, kurie kelia ištikimybę tavo religijai, „apgreidini" juos, miestiečių galvos pasipuošia aureolėmis — šviesos spinduliais arba ragais, priklausomai nuo to, kurioje pusėje žaidi. Tai štai, tada, jei kompas sugalvos atsivaryti savo dvasininką ir bandys piršti savą religiją, tavieji miestiečiai tik apmėtys jį akmenimis. O jie mėto skaudžiai. Kaip kelios armijos. Žinoma, yra priešų šnipas, kuris užsimaskavęs krūmu gali slapčia siurbti tavo maną ar nejučiom silpninti pasekėjų ištikimybę, kad vėliau atėjęs šventikas galėtų be vargo atversti kitatikius savo pusėn (jei ištikimybė nesusilpninta, šventiką už erezijų skleidimą tiesiog uždaužo tavo lojalūs pavaldiniai). Kadangi gėrio strategijoje nesugebėjau įžvelgti, todėl būtent tokios smulkmenos dar bent kiek laikė prie žaidimo.

Taigi jau galėjote suprasti, jog šis žaidimas tikrai nevertas niekieno dėmesio. Grafika niekuo nestebina (atvirkščiai), strategija visai prasta, o pagaliau ir žaisti tikrai nuobodu. Geriau negadinti sau nervų, kai aplink ir taip daug daug daug geresnių žaidimų.

PCK vertinimas

ĮDOMUMAS: 5
Šizofrenijos protrūkiai

GRAFIKA: 6,5
Jau tos nevykusios spalvos nebent vaikų knygelėms tinka...

GARSAS: 6
Koks ten garsas — nuobodybė

MUZIKA: 5
Muzika? Kokia ten gali būti muzika?..

VALDYMAS: 8,5
Standartinė taktinio FPS valdymo scema

GALUTINIS:
Geriau net nebandykit...

6



Čia matome žaislinius kupranugarius, avis ir tokius pat žmones.





SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

Išsirink patinkantį!

NOKIA: 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650. **Sony-Ericsson:** T68, T68i, T300, T310.


EXE WALL ARKLYS1


EXE WALL LIUTAS2


EXE WALL FERRARI2


EXE WALL VARNA


EXE WALL KATYTE


EXE WALL EYE5


EXE WALL SURFBABE


EXE WALL RANKA


EXE WALL VARLE


EXE WALL KARVE



EXE WALL NUTILK



EXE WALL CHEERS


EXE WALL PLAYBOY


EXE WALL FERRARI3


EXE WALL CRAZYSMILE


EXE WALL DELFINI



EXE WALL DONTTOUCH


EXE WALL SIRDIS


EXE WALL SAULEGR


EXE WALL MESKIUS



EXE WALL SHITHAPPENS


EXE WALL GMELITA2


EXE WALL ATOMINE


EXE WALL GMELITA4


EXE WALL KALEDOS1


EXE WALL SANTA2


EXE WALL VYR3


EXE WALL VYR4



EXE WALL KEEPOUT


EXE WALL DODGE


EXE WALL ALIEN3


EXE WALL SNOWMAN

Atsisiųsk spalvotą paveiksliuką:

WAP? Įsitikinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai!

1. Rašyk žinutę: EXE WALL LIUTAS2
Nusiųsk draugui: EXE WALL LIUTAS2 370699XXXXX

2. Siųsk numeriu: **1350**

! Jei naudojatės "Sony-Ericsson" modelio telefonu, žinutės gale rašykite raidę E
pvz.: EXE WALL LIUTAS2 E

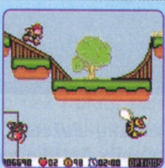
Kaina 5 Lt

JAVA ŽAIDIMAI

Fantastiški žaidimai!

New School Skater





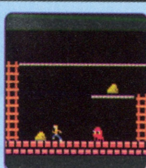
Kodas: EXE JAVA SKATER
Įvertinimas

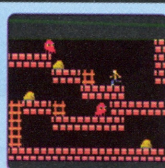
New School Skater

Nusibodo mokytojos plepalai? Pasiilgai tikro greičio ir tikro azarto. Būk COOL! Tapk riedlentininku! ! ! Nuotykių pasaulis nenusibos tau ilgai.

Nokia: 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, 6800.

Gold Rush





Kodas: EXE JAVA GOLDRUSH
Įvertinimas

Gold Rush

Super pavojingi ir protingi priešai.10 vienas už kitą sudėtingesnių lygių. Išmokti žaisti lengva, kuo toliau eini, tuo įdomiau!

Nokia: 3410, 3510i, 3650, 5100, 6310i, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650. Sony-Ericsson: P800.

Drope Zone





Kodas: EXE JAVA DROPZONE
Įvertinimas

Drope Zone

Ar tau patinka Tetris? Jei, taip, neabejok, turi išbandyti šį žaidimą! Labai tiks pirštų lavinimui. Taškai yra kaupiami auginant panašius blokelius. Išmok per 5 minutes ir džiaukis valandų valandas!

Nokia: 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650. **Sony Ericsson:** T610, P800.

Space Rocks





Kodas: EXE JAVA SPACEROCKS
Įvertinimas

Space Rocks

Tu tuoj tapsi Def-Tri erdvėlaivio pilotu.Tai, kad ateiviai ruošiasi sudėtingam šturmui, tavęs nesustabdys.Tu savo misiją žinai! Tik nuo tavęs priklauso, kas laimės šį mūšį!

Nokia: 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650. **Sony Ericsson:** T610, P800.

Atsisiųsk JAVA žaidimą:

WAP? Įsitikinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai!

1. Rašyk žinutę: EXE JAVA SKATER
!!! Išsiųsk ją 2 kartus

2. Siųsk numeriu: **1350**

! Jei naudojatės "Sony-Ericsson" modelio telefonu, žinutės gale rašykite raidę E
pvz.: EXE JAVA SKATER E

Kaina 10 Lt

Norėdami užsisakyti GPRS arba WAP paslaugą skambinkite: 1566 - OMNITEL arba 1501 - Bitė GSM. Paslaugomis gali naudotis OMNITEL ir Bitė GSM klientai. Pagalbos tel. (8 5) 274 20 02







Prasiveržimas? Holivudo link?



Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough
Data: 2003 spalio 2
Žanras: "Medal of Honor"
Kūrėjas: "TKO Software"
Leidėjas: "Electronic Arts"
Add-on! Norint žaisti "Medal of Honor Breakthrought", būtina turėti originalią "Medal of Honor: Allied Assault" versiją.

Reikalavimai sistemai
PIII 700 MHz
128 MB RAM
32 MB 3D spart.

"Man patiko žaisti Breakthrough, tačiau tik todėl, kad Spearhead jau peržaistas po kaulelį. Breakthrough tikrai vertas mirtinų fanų dėmesio, kurių niekas nesustabdys, kai kalbama apie MOH. Kiti žaidėjai gali ir palaukti naujos kartos serijos dalių."

Duane Pemberton,
Gamers Depot

Giliu mano įsitikinimu, nuo pat 2002 sausio 20, kai pasaulį išvydo „Medal of Honor: Allied Assault", iki pat šios dienos AK sistemai nėra sukurta nė vienos geresnės šaudyklės Antrojo pasaulinio karo tematika.

NPC

Pati „Medal of Honor" serija gimė daug seniau, tai įvyko 1999 metais, kai „PSone" konsolei buvo sukurta pirmoji „Medal of Honor" dalis. Pirmąją „Medal of Honor" dalį kūrė kompanija „DreamWorks Interactive", o internete ir spaudoje klajojo gandai, neva pats Stivenas Spylbergas buvo prikišęs nagus prie žaidimo kūrimo. Nežinia, ar tai tiesa, tačiau tai, kad žaidimo kūrėjams kartą per dieną buvo rodomas eilinio Rajano išgelbėjimas, tai faktas. Kita žaidimo dalis su prierašu „Underground" pasirodė jau 2000-ųjų spalio pabaigoje. Būtent tada žaidimo kūrėjai pirmą kartą prabilo apie galimą žaidimo serijos perkėlimą į AK. Kaip ten bebūtų, su MoH AK versija dirbo kita komanda (2015), žaidimo siužetas beveik nesikirto su savo pirmtakų siužetais, tačiau buvo išlaikyta puiki Antrojo pasaulinio karo atmosfera, realistiškumas, o žaidimų istorijos turėjo tik kelis neesminius sąlyčio taškus. MoH:AA susilaukė nerealios sėkmės ir pripažinimo. Žaidimas, pelnytai vadinamas realiausia ir geriausia visų laikų Antrojo pasaulinio karo šaudykle, susilaukė ir dviejų papildų — nuostabaus, bet labai trumpo „Spearhead" ir gąsdinančio „Breakthrought".

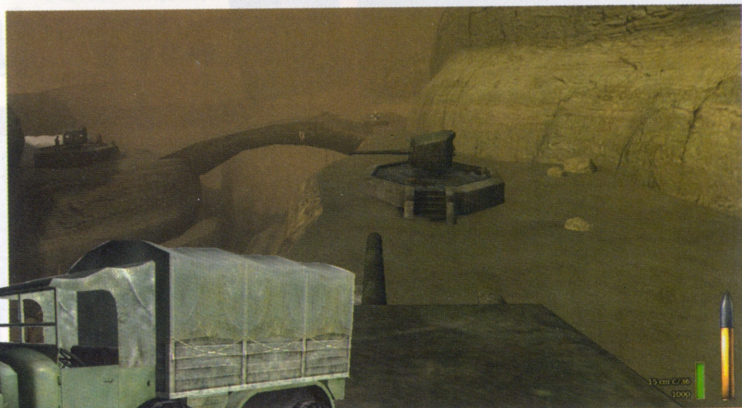
Šiandien, aršiausio MoH konkurento „Call of Duty" pasirodymo išvakarėse, nelabai norėtųsi kalbėti apie „Breakthrought" grafikos pusę. Vis tik nederėtų pamiršti fakto, kad tai papildas žaidimui, besisukančiam ant seno, nors ir gerai „patiuninguoto" varikliuko, tad tikėtis grafikos stebuklų būtų kvaila. Apskritai žaidimas atrodo iš ties maloniai,

lygiuose atsirado dar daugiau šviesos ir ryškių aplinkų. Smėlio audros Afrikos dykumose ar žydras dangus virš skaisčia saule nutviekstos itališko kaimelio atrodo išties puikiai, ir žaidimas toli gražu neatrodo pasenęs. Greičiausiai todėl žaidimo grafiką ir garsą (be abejo:)) pavadinčiau vieninteliais žaidimo aspektais, patenkinusiais mano lūkesčius.

Visose kitose srityse, kaip bebūtų keista, teko nusivilti. Iškart po „Spearhead" pasirodymo žaidimo kūrėjai susilaukė krūvos pagyrimų patobulintai žaidimo grafikai, galutinai nušlifuotam DI, paįvairintam „geimplėjui" ir t.t. Tačiau visi šie pliusai nublanko prieš vieną milžinišką minusą: „Spearhead" buvo nežmoniškai trumpas. EA pripažino savo klaidą ir pažadėjo, kad kitas papildas bus keliskart ilgesnis ir patrauklesnis. Tačiau kūrėjai ištesėjo tik dalį pažado, žaidimas tam tikra prasme tapo patrauklesnis, bet jo trukmė pailgėjo labai nežymiai. Žaisdami „Breaktrought" jūs sudalyvausite vienuolikoje misijų, išbarstytų Viduržemio jūros regione. Žaidėjai kovą pradeda Tunise, o vėliau iš smėlynų kova persikelia į saulėtą Siciliją ir Italiją. Žaidimo plotas iš tiesų atrodo daug didesnis ir erdvesnis, nei „Spearhead", žaidėjui vėl suteikiama galimybė naudotis technika ir stacionaria ginkluote. Tačiau visumoj su vieno žaidėjo misijomis susidorosite per geras šešias valandas, ir jei neturite galimybės žaisti vietiniame tinkle ar internetu, žaidimo dėžutę teks padėti į lentyną. Atsižvelgiant į žaidimo kainą spėju, kad kūrėjų siūloma pramoga nors ir patraukli, bet per trumpa. Tiesa, kalbant apie tinklo batalijas, galima paberti krūvą šiltų žodžių — nauji žaidimo režimai ir nauji lygiai sukurti išties puikiai. Lygiai labai pagražėjo, išaugo tiek į plotį, tiek į aukštį, net ir milžiniškuose lygiuose puikiai padirbėjus dizaineriams žaisdami dviese neišvengsite žavingų ir nenuobodžių kovų.

Grįžtant prie vieno žaidėjo režimo, norisi prisiminti esminį MoH bruožą — tai puikiai pateiktos misijos. Žaidimas garsėjo tuo, kad visa jo istorija bei pateikimas maksimaliai priartėja prie puikaus kino filmo, bet tuo pat metu išlaiko nepriekaištingą realizmo ir interaktyvumo pojūtį. „Breakthrought" siužetas taip pat pateiktas kaip kino juosta. Puikūs ant varikliuko susukti intarpai išties primena daugelyje klasikinių filmų pavaizduotą Amerikos armiją. Joje visada vadovauja pamišę pulkininkai, kurie narsiai važiuoja džipu į pačią priešų maišalynę ir išsitiesę visu ūgių vadovauja savo kariams, taip pakeldami jų moralę. Tokį tipišką pulkininką sutiksite ir žaidime „Breakthrought", tačiau tai — tik pradžia... Labiausiai mane žavėjęs MoH serijos aspektas, realistiškumas, paskutinėje dalyje kažkaip išblanksta. Tiesiog keletas žaidimo vietų tampa pernelyg holivudiškos, ir tai ima griauti MoH atmosferą. Jei kas prieš metus man pasakytų, kad šiandien žaisdamas MoH aš pats vienas, pasitelkęs tik primityvią mortyrą, sumušiu visą vokiečių tankų diviziją, tikrai nebūčiau patikėjęs. Tačiau yra kaip yra, žaisdamas „Breakthrought" sumušiau ne vieną tankų diviziją ir buvau apdovanotas medaliu, kuris mane gąsdina. Labai nesinorėtų sužinoti, kad žaisdamas artėjančią „Pacific Assault" dalį, pats vienas su primityvia „zenitke" atremsiu japonus Perl Harbore... EA, būk gera, „nesupopsink" serijos!





PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9.5

Pirmas įspūdis nepakito nuo pat 2002-ųjų, žaidimo atmosfera tiesiog veža!

SIUŽETAS: 6,7

Nuskandintas laivas? Ok. Meistriškai išvalyti bunkeriai Tunise? Ok. Sunaikinta „Panzerių" divizija? Na, to jau per daug....

GRAFIKA: 8,2

Rodos savo dienas jau baigiantis varikliukas dar turi parako parakinėse.

GARSAS: 9,7

Klasikinės iš koto verčiančios MoH melodijos, puikūs specialieji efektai.

VALDYMAS: 9,0

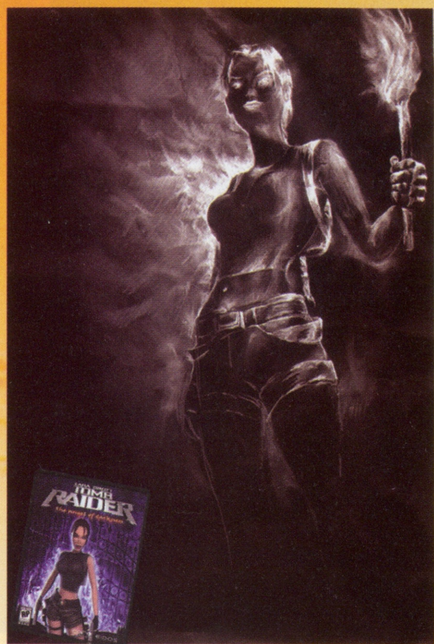
Standartinė ir puikiai veikianti FPS schema.

GALUTINIS:

„Breakthrought" vertinimui koja pakišo du dalykai. Žaidimo trukmė (tiesa, kaip jau minėjau, žaidėjams, galintiems dalyvauti tinklo batalijose, tai nelabai galioja) ir šioks toks nukrypimas nuo realizmo.

7,2

TOMB RAIDER PIEŠINIŲ KONKURSO NUGALĖTOJAI



Laura Lukauskaitė



Donatas Každailevičius

Tomb Raider Angel of Darkness PlayStation 2 žaidimas
Laura Lukauskaitė
Šiauliai

PC žaidimas Angel of Darkness
Donatas Každailevičius
Utena

Marškinėliai
Giedrius Žutautas
Skuodas

Marškinėliai
Deividas Žukauskas
Jonava

Marškinėliai + 1 pakvietimas į kino filmo "Kapų plėšikė Lara Kroft: gyvybės lopšys" peržiūrą
Ovidijus Petrošius
Šiauliai

2 pakvietimai
Marius Saldukas
Vilnius

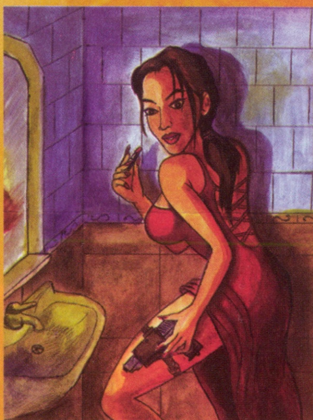
2 pakvietimai
Dren Igoris
Kėdainiai

1 pakvietimas
Andrius Bakis
Bubiai, Šiaulių raj.

Marškinėliai
Aurimas Jucys



Aurimas Jucys



Ovidijus Petrošius



Marius Saldukas

Visi nugalėtojai turi paskambinti į redakciją tel. 8-37-763203



Andrius Baškis



Giedrius Žutautas



Dren Igoris



Deividas Žukauskas





Džedajų mokykla

Džiugu! Sulaukėme dar vienos naujos, puikios bei originalios „Star Wars" serijos. Aptarti pavadinimo pradžios, t.y. „Star Wars", manyčiau, nereiks, nes ir taip aišku kur, kas ir kaip vyksta. Paskaitą pravesime apie likusią pavadinimo dalį „Jedi Knight: Jedi Academy".Taigi kraunamės kuprines ir keliaujam į „džedajų mokyklą"

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
www.swjediacademy.com
Kūrėjas: "Raven Software"
Leidėjas: "LucasArts"
Data: 2003-09-17
Žanras: veiksmo

REIKALAVIMAI SISTEMAI
PIII 450 MHz
128 MB RAM
32 MB video

"Jedi Academy" sukurtas ant to pačio variklio, kaip ir ankstesnis "Jedi Knight", ir iš esmės atrodo ir jaučiasi taip pat. Nesu tikras, kodėl "Jedi Academy" išleistas kaip atskiras žaidimas, o ne išplėtimas. Jame nepristatyta nieko iš esmės naujo, o naujos savybės yra gan neryškios. Turite tą patį "geimplėjų" su keliais naujais dalykėliais: veikėjo derinimą, naujus kardų tipus ir nelinijinį siužetą, kurį patys kontroliuojate. Ir viskas, daugiau nieko nėra."

Nathan Davison,
3D Avenue

DIESELL

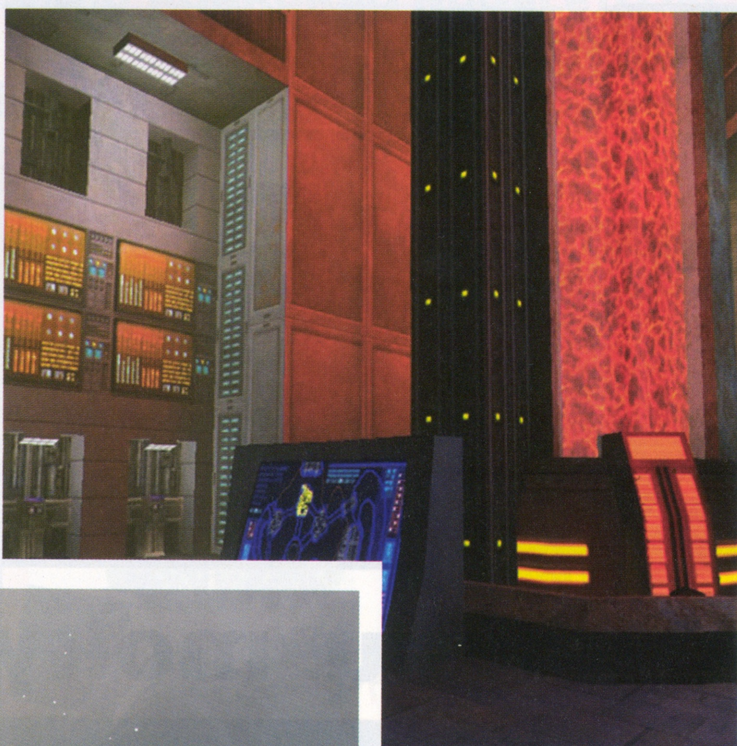
Pradėsime paskaitą nuo būsimo džedajaus „suprojektavimo". Pradžioje teks išsirinkti rasę: žmogaus, kel dorų, rodianų ir pan. Visi labai gražūs ir skirtingi, tad savąjį išsirinkti tikrai nebus sunku :). Po to galėsite taip pat aprengti savo personažą jum patinkančiu kostiumu, duosite „lightsabre" (šviečiantį kardą), galėsite išsirinkti net jo švytėjimo spalvą. Vėliau galima bus atkoduoti naujus kardus, tiksliau, kovos stilius: su dviem „lightsabre'ais" ir su dvigubu „ligtsabre'u". Sutvarkius išvaizdą tuo personažo sukūrimas ir baigiasi — siužeto linijai tai nedarys jokios įtakos.

Kaip supratot iš pavadinimo, būsime mokiniai, kurių tikslas yra vienintelis — tapti džedajais. Visi trokštantys jais tapti susirenka Akademijoje, kurioje mums užduotis duos net pats Lukas Skywalker'is. Pradžioje, kaip visada, treniruotėse supažinsime su valdymu, šiokiomis tokiomis gudrybėmis, triukais, žodžiu, pasiruošim pirmosioms misijoms, nuo kurių ir prasidės visas mūsų patyrimo



kaupimas ir stiprėjimas. Misijų teks atlikti įvairiausių: nuo sudužusio erdvėlaivio suremontavimo iki kalinių išlaisvinimo. Visos jos vyks skirtingose planetose, kurių gamtovaizdis labai originalus. Bus dykuminių planetų, kuriuose gyvena viską, kas juda, ryjantys sliekai–gigantai (*Dune* apraiškos?). Atšiauriuose planetose vyraus tirštas rūkas, pūgos ir kiti nejaukūs reiškiniai.

Labai įdomu tai, kad mes galėsime žaidimo metu tapti geraisiais džedajais, blogaisiais tamsai tarnaujančiais kariais arba per vidurį. Tai priklausys nuo mūsų dedamų „skill'ų", pradedant naują misiją. Kai kurie sugebėjimai tobulės patys, pavyzdžiui, šokinėjimas arba kardo numetimo (ir sugrąžinimo) nuotolis. O kitus sugebėjimus kelsime mes, žaidėjai. Jie bus suskirstyti į dvi dalis. Mėlynoji pusė — geraširdžio džedajaus ir raudonoji — blogiuko :). Skirtumas





Susidursime ir su juokingai murmančiais nykštukais. Juk pamenate juos?



tarp šių sugebėjimų yra ne tik spalvos, bet ir atitinkama išvaizda. Abejoju, ar kas pasakys, kad naudojant kokią nors energiją purtyti priešą iki jo atsisveikinimo su gyvybę, yra gerojo džedajaus įvaizdis. Arba, tarkime, pakeliame ką nors už kaklo per atstumą (magiškų jėgų padedami), tiksliau smaugiam, kol dūsta, patrankom į sieną ir galiausiai numetam ant grindų sukniubusį kūną. Dar galime panaudoti jo lavoną kaip priedangą nuo priešų lazerių. Taip pat galime pažaisti „boulingą", kur rutulys — laikomas lavonas, o kėgliai — priešai :). Kiekvienas sugebėjimas gali būti labai įvairiai panaudojamas. Priklausomai nuo aplinkybių ir turimos patirties, pritaikome naudingiausią būdą, taip padarydami priešui maksimalią žalą, o patys likdami nė nepaliesti. Apgalvojimas, budrumas ir susikaupimas yra svarbiausi dalykai kovos lauke. Kartais panaudotos tam tikros galios, tam tikroje vietoje ir laiku padaro tiek žalos priešui, kad net pačiam po to kyla klausimas: „kaip tai aš padariau?".

Ginklai, kaip nelabai būdinga visiems žaidimams, čia vaidina tikrai ne pagrindinį vaidmenį. Galime beveik apsieiti be jų. Geriausias džedajaus draugas — šviesos kardas, „lightsabre". Su juo mes pjaustysim priešam galūnes, su juo mes ginsimės atmušinėdami priešo lazerius, su juo mes praleisim 95 % viso žaidimo laiko. Tikrai gražiai atrodo, kai narsusis

mūsų personažas bebėgdamas link priešų atmušinėja jų šaudomus lazerius ir galiausiai pasiekęs tam tikrą atstumą pašoka į orą, apsiverčia salto ir besileidžiant padaro kombo, taip sustabdydamas ištisą priešų šaudymą, kurie akimirką pastovi sustingę ir galiausiai nukrenta ant žemes. O susirėmimai su kitais šviesos kardais ginkluotais priešais atrodo stulbinančiai! Lakstom vienas aplink kitą ir vis nesiryštam pulti (vienas neteisingas judesys, ir progą išnaudojusi priešo ataka atneša 100 % mirtį), arba susirėmimai su kardais akis į akį (kuris stipresnis ;)) atrodo puikiai ir tikrai primena įspūdingiausias kovos scenas, matytas „Star Wars" filmuose.

Apie grafiką pasakysiu atvirai — nėra nieko ypatingo. Akių nedžiugina nei kokie nors stulbinantys specialieji efektai, nei tekstūrų detalumas. Bet kažkodėl tai visai nekliūna ir žaidimo bendro įvertinimo tikrai nederėtu mušti dėl neypatingai atrodančios grafikos. Iš dalies tai kompensuoja teisingai veikianti fizika ir, žinoma, didinga puikiai atkurta „Star Wars" atmosfera.

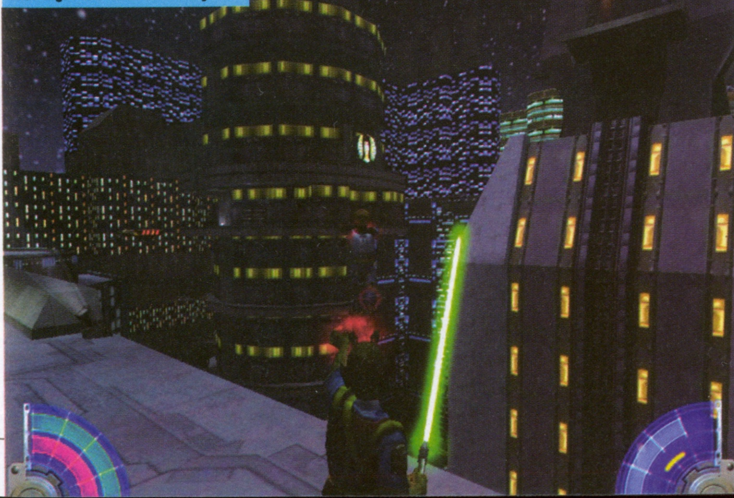
Garsas yra šiek tiek geresnis, bet irgi nevertinčiau labai aukštu balu. Džiugu, kad šaudymų garsai, „lightsabre" zyzimas sudaro įspūdį, jog žiūri filmą. Tipinė „žvaigždžių karų" simfonija įsiterpia tik tam tikrose žaidimo vietose, skatindama didesnę įtampą ar susidomėjimą, ir taip išlaiko opciją *Music* įjungtą (kaip įprasta, ištisai skambantis muzikos takelis įgrysta ir būna visai išjungiamas).

Pabaigai dar noriu pasidalinti įspūdžiais apie daugelio vartotojų žaidimus. Jų ne itin daug :). Susimodeliuojam veikėją iš kur kas daugiau detalių, nei vieno žaidimo režime, pasirenkam serverį, ir pirmyn. Mūšiai vyksta su „lightsabre" ir galiom. Įdomiai atrodo, kai kokie 5 žaidėjai sueina į vieną krūvą: sunkiai pavyksta suprasti, kas dedasi, matome tik įvairiausių spalvų švytėjimą, mosikavimąsi ir visa tai dar papildo ryškiai šviečiančios žiežirbos. Azarto visiškai jokio nesukelia. Daugelio vartotojų režimas, gaila, nevykęs.





Prisipažinsiu, „Jedi Academy" nenustebino niekuo. Viskas padaryta daugmaž vidutiniškai. Kita vertus, nemanau, kad reikėtų daug ką keisti. Tiesiog reiktų sukurti įdomesnį scenarijų ir prigalvoti daugiau papildomų „kabliukų", kad tik perėję visą nepadėtume jo į lentyną užmarštin.



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 7,2
Pažaidęs demonstracinę versiją tikėjausi tikrai kažko daugiau

SIUŽETAS: 5,3
Pradžioje visai neprikausto, o vėliau ir atsibosta

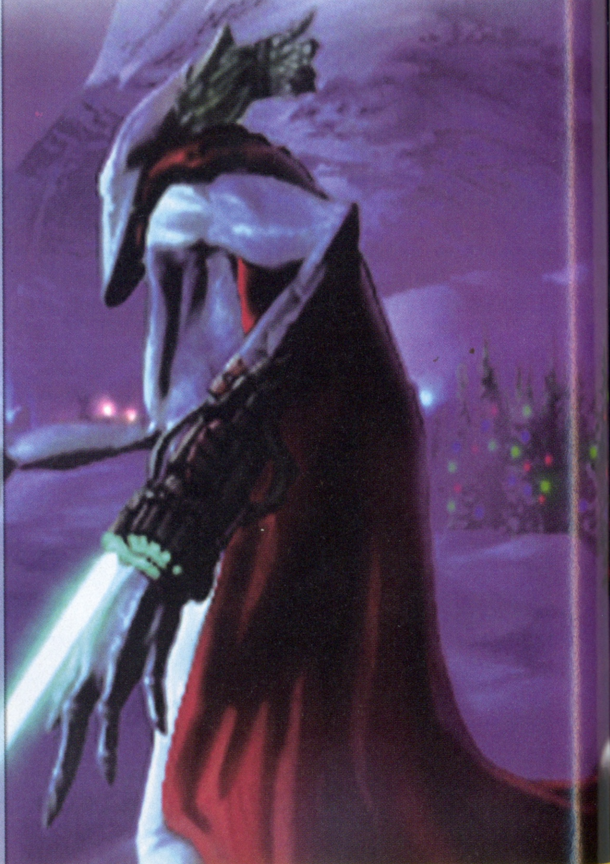
GRAFIKA: 7,0
Absoliučiai nieko ypatingo

GARSAS: 8,7
Daugiausiai prisideda prie „Star Wars" atmosferos sukūrimo

VALDYMAS: 8,8
Standartinis ir greit perprantamas

GALUTINIS:
Tikrai galima buvo rašyti daugiau, tik va koja pakišo nekoks siužetas.
6,9

STARCRAFT KONKURSAS



Jei esi tikras StarCraft gerbėjas, turbūt nori šio puikaus DVD disko, kuriame rasi:

- 36 minučių trukmės aukštos kokybės StarCraft filmuką
- Ekskliuzyvinius žaidimo kūrėjų komentarus
- Originalias ir niekur nematytas žaidimo iliustracijas
- Reklaminius žaidimų StarCraft, Brood War, Diablo II ir Warcraft III klipus.

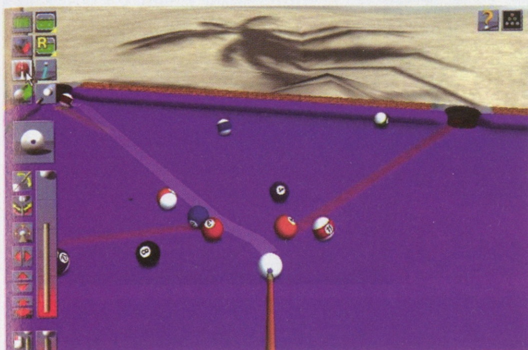


Parašykite trumpą rašinį apie jums labiausiai patinkantį SC personažą. Įdomiausių rašinių autoriai bus apdovanoti šiais nepakartojamais ir itin vertingais DVD diskais.

KONKURSAS TĘSIS IKI 2003 12 15

Rašinius siųskite adresu:
UAB InDiza, PC Klubas
Draugystės 15
Kaunas – 3031 LT
arba el. paštu:
pcmail@hakeris.lt

Importuotojai Lietuvoje: "GNT Lietuva" | Kaina: 19,99 LT





Biliardinėje be dūmų

REZIDENTAS

Pulo kompiuteriniai žaidimai yra keistas dalykas. Juk tuos pačius pinigus, kuriuos mokame už žaidimą, galbūt geriau išleistume artimiausioje biliardinėje. Tačiau yra keletas klasikinių pulo žaidimų, kuriuos verta turėti ir kartkartėmis pabaladoti. "Jimmi White's Cueball World" - vienas iš tokių.

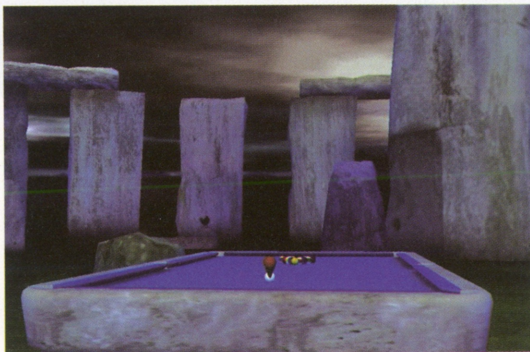
„Cueball World" yra trečioji kūrėjų pulo žaidimų serijos dalis. Čia tęsiamos perdėm tikroviškos fizikos ir švelniai keistų savybių tradicijos. Žaidimas nebeužrakina jūsų vien tik biliardo kambaryje, o leidžia palošti įvairiose pasaulio vietose. Pulo ir kiti stalai stovi senoviniuose actekų griuvėsiuose, dykumos salelėje ir kitose įdomiose vietovėse.

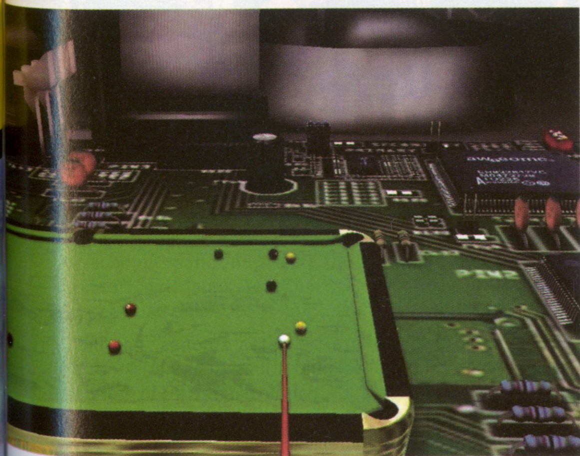
„Cueball World" rasite nemažai rutulių stumdymo galimybių: snukerį, anglišką bei amerikietišką pulą, 9 kamuolių žaidimą ir biliardą. Žodžiu, entuziastams tikrai bus ką veikti ne vieną valandą ir dieną. Skirtingai nei senesni šio stiliaus žaidimai, „Cueball World" žengia link kitų žanrų žaidimams įprastos schemos. Čia norint keliauti žaidimu reikia atrakinti tolimesnes scenas ir įvairius mini žaidimus. Tarp žaidimo kambarių kartais išvysite vaizdo intarpus su pačiu Džimiu.

Žaidimo valdymas yra nesudėtingas ir teisingai reaguojantis. Pele valdome kamerą ir lazdą, galime susiderinti galios lygius ir žiūrėjimo kampus, kurie padės geriau įsijausti į žaidimą ir pasiekti geresnių rezultatų. Viskas veikia puikiai, išskyrus tai, kad kamuoliukai ne visada rieda taip, kaip jūs norite. Kaltinti žaidimo čia nederėtų, tiesiog reikia ilgiau pasipraktikuoti ir įprasti prie jo fizikos, kuri, kad ir kokia tiksli būtų, vis tiek negali atitikti tikro žaidimo.



Jimmy White's Cueball World
Kūrėjas: „Awesome Developments"
Leidėjas: „Avalon Interactive" („Virgin")
Data: 2001-12-14
Žanras: sportas





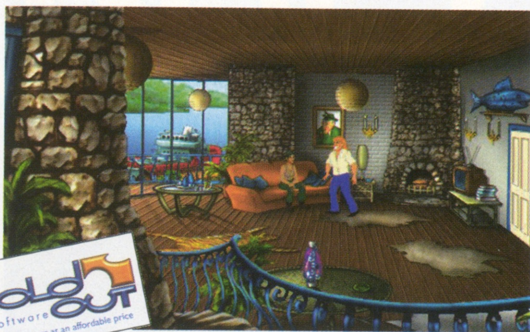
Smagu tai, kad nusibodus baladoti rutulius, galima pažaisti minižaidimų: smiginį („darts"), nykščių kovas ir panašius. Kiekvienas yra paprastas, tačiau visai įdomus ir nereikalaujantis per didelio dėmesio.

„Cueball" gali pasigirti savo išvaizda. Vietovės nublizgintos ir tiesiog švyti įvairove bei detalėmis. Įdomiai parodyti priešininkai: matote tik porą baltų pirštinių, kurios laikydamos lazdą vieną po kito šaudo taiklius šūvius, o jums delsiant nervingai barbena į stalą. Šaunu.

„Jimmy Whites Cueball World" išties vertas dėmesio žaidimas, žinoma, jis tikrai neatstos tikro pasisėdėjimo ir palošimo biliardinėje.

Broken Sword: The Smoking Mirror
Kūrėjas: „Revolution Software"
Leidėjas: „Avalon Interactive" („Virgin")
Data: 1997-10-14
Žanras: nuotykių

Visai neseniai pasirodė paskutinioji trilogijos „Broken Sword" dalis, tačiau norėtųsi apžvelgti jos pirmtakę, antrąją dalį — „Broken Sword: The Smoking Mirror". Ir vėl, kaip ir pirmoje dalyje, du nuotykių ieškotojai Džordžas ir Nikolė žada prisivirti daug košės, o kaip iš jos išbristi, teks spręsti jums...





Majų dievas

Importuotojai Lietuvoje: "GNT Lietuva" | Kaina: 19,99 LT

NIXIE

Istorija prasideda, kai Džordžas grįžta iš JAV į Paryžių susitikti (ex)draugės Nikolės. Tuo metu Nikolė tiria narkotikų bylą (įtariama artefaktų kontrabanda) ir domisi statulėle, kuri slepia senovės majų legendą. Norėdami sužinoti daugiau apie statulėlę, Džordžas ir Nikolė pakviečiami į žymaus majų kultūros žinovo profesoriaus *Ubier* namus. Tačiau atvykus pas *Ubier* juos užpuola pora indėnų. Su Džordžu susitvarko vienas iš jų, o kitas paleidžia į Nikolę užnuodytą strėlytę, nuo kurios ji netenka sąmonės. Nikolė pagrobiama, o tuo tarpu Džordžas supančiojamas ir pririšamas prie kėdės. Kad būtų smagiau, kambario viduryje indėnas palieka dovanėlę: dėžę su nuodingu didžiuliu voru, kuris vis artėja ir artėja prie kambario kampe besimuistančio Džordžo. Beje, dar vienas pasunkinimas — durys padegamos, o langai, žinoma, grotuoti, todėl išėjimo lyg ir nėra. Na, bet senas geras Džordžas nebūtų Džordžas, jei nesugebėtų išsisukti. Nors ir yra keletas trūkumų, žaidimo siužetas tikrai įdomus.









PATOBULINIMAI

„Broken Sword 2" sukūrė tie patys žmonės, gaminę ir pirmąjį serijos žaidimą. Žaidimo stilius išties nesiskiria niekuo nuo pirmos dalies, t.y. „paimk daiktą, jį kur nors panaudok, ar palenk tą svertą, kad suveiktų anas...". Tačiau atsirado ir daug atnaujinimų. Veikėjai juda gražiau, pato-

 PRINT DONE CANCEL







bulintos vaizdo perspektyvos. Atsirado tikrai daug daugiau daiktų, detalių, skirtingų paviršių. Svarbiausia — pasirodė šešėliai. Pvz., kai veikėjas eina po medžiu, ant jo krinta lapų šešėlis, praeinant pro didesnį daiktą veidas nuo šešėlio apsiblausia. Beje, visa animacija piešta rankomis, tačiau net žiūrint šių dienų akimis grafika nėra per daug ryški ir rėžianti akį. Spalvos gražiai suderintos, animacija kartais net labai jumoristiška, o tai suteikia papildomų atspalvių.

UŽDUOTYS

Atsiradus funkcijai: jei daiktas „aktyvus", t.y. su juo galima ką nors daryti, ant jo kursorius atrodo kitaip. Tai labai palengvina žaidimą, nes nežinant ką daryti, nereikia kratyti visų turimų daiktų ir mėginti juos visur kur papuola. Užduotys tikrai logiškos ir suprantamos, visada yra „ne iš piršto laužtas" sprendimas. Tačiau galiu pasakyti, kad vienoje vietoje turėjau pagalvoti ilgėliau (atsidūręs prie namo medyje, nebežinojau, ką daryti. Žinoma, logiška, jog reikia uždegti lapus, esančius šalia medžio, įskėlus žiežirbą nuo besisukančio rato ir taip „išrūkyti" šeimininką, tačiau sumąstyti sekėsi ne iškart. O dar ta vargonų muzika... Kažkoks siaubas, net susikaupt neleido...Mano kolonėlės ramiausiai ilsėjosi išjungtos...). O, žinote, tie du majų ratai žaidimo gale pasirodė tikrai lengvi (truputėlį įsižiūrėjus sistema lengvai matosi). Kokių tik užduočių neteko vykdyti...Ir priverstinai girdyti nupampusį meno „ekspertą", ir ieškoti gudriai paslėpto kapitono lobio, kuriame, kaip buvo manoma, turėjo būti antroji majų statulėlė, ir taip toliau, ir panašiai.

OLD FRIENDS

Yra sukurta begalės naujų žaidimų, bet vis dėlto „Broken Sword 2" tiesiog prikaustė ir nebepaleido. Grafikos negerovės pasitraukė į šalį ir liko tik begalinis noras tęsti. Jei buvote žaidę pirmąjį „Broken Sword", užduotys pasirodys daug lengvesnės. Taip pat antrojoje dalyje galima sutikti pirmosios dalies veikėjų, tokių kaip Duane. Šįkart jis manys, jog vežasi priekabą, prikrautą dinamito, o jo prireikus (kaip kokiuose vesternuose bus bandoma sugriauti kalėjimo sieną ir išvaduoti seną gerą draugelį) paaiškės, jog tai — ne dinamitas, o...karvių mėšlas!!! Jo, ten, žvalgyboje, gerai jiems smegenis praplauna...

Visai pabaigai paminėsiu vieną ypač linksmą „Broken Sword 2" epizodą. Susirgus Nikolei Džordžas eis ieškoti vaistų į vietinės genties kaimelį. Kad pasišnekėtų su žyniu, kaip dovaną jam nusiųs šuns sausainiukų (žyniai dievina juos...Niam). Suvalgęs šiuos, jis užsimanys dar. Pagal viską, reikia į tuščią dėžutę įdėti majų statulėlę, tačiau įdėjus Nikolės kelnaites, žynys jas grąžins tik todėl, kad jam jos... per mažos!!!Cha cha...

oho melodijos!

MELO 71810 Zas - Zas myli kina
MELO 71710 Taja - Angelas Baltas
MELO 71610 Skliautai - Vaikinai ir merginos
MELO 71510 Skamp - Musu dienos kaip svente
MELO 71410 Pikaso - Mano Lova
MELO 71310 Neda - Pasaka
MELO 71210 Neda - Musu meile
MELO 71110 Naktines Personos - Sukasi ratu
MELO 71010 As jauciuosi taip keistai
MELO 70910 Naktines Personos - I'm so in love
MELO 70710 Mango - Saulės Spindulėlis
MELO 70610 Mango - Opa
MELO 70510 Mango - Meilės liepsna
MELO 70410 Mango - Balta gėlė
MELO 70310 A.Mamontovas - Moteris
MELO 70210 Lukas & Noreika - Laikas
MELO 70110 Linas Adomaitis - Žodžiai
MELO 70010 Mamontovas - O meile
MELO 69910 Lemon Joy - Ar verta laukti, kol...
MELO 69810 Lawry - Tyliai išėjai per lietų
MELO 69710 Kosmo - Tranzuotojas
MELO 69610 Keistuolių Teatras - Mėl. autob.
MELO 69510 Katedra - Mes jėga
MELO 69410 Kastaneda - Vakar vakare
MELO 69310 Kastaneda - Nesiparink
MELO 69210 Julija Ritcik - Aš be tavźs
MELO 69110 Ilgiausių Metų
MELO 69010 Happyendless - Akvariumas
MELO 68910 Graffiti - Angelas
MELO 68810 Gytis - Amerika tavyje
MELO 68710 Gintarė - Debesėlis
MELO 68610 Gintarė - Boruzėlė septyntaškė
MELO 68510 Geltona - Tu netikėjai manim
MELO 68410 Geltona - Tavo akyse
MELO 68310 Geltona - Aš nebusiu aš
MELO 68210 G&G Sindikatas - Vokiečių gatvė
MELO 68110 G&G Sindikatas - Tomas
MELO 68010 G&G Sindikatas - Kol širdis plaka
MELO 67910 G&G Sindikatas - FM hitas
MELO 67810 Foje - Vaikystės stogas
MELO 67710 Foje - Paveikslas
MELO 67610 Foje - Paskutinis Traukinys
MELO 67510 Foje - Meiles nebus per daug
MELO 67410 Eva - Viso gero
MELO 67310 Eva - Toli toli
MELO 67210 Elektra - Mama
MELO 67110 Eglė - Sauja žvaigždžių
MELO 67010 Džordana - Sapnas
MELO 66910 Demo - Davajte petj
MELO 66810 Delfinai - Viskas Bus Gerai
MELO 77810 Pink - Most Girls
MELO 77510 Madonna - Papa Don't Preach
MELO 77410 Madonna - Holiday
MELO 77310 Madonna - Don't Cry For Me Argentina
MELO 77210 Kylie Minogue - Spinning Around
MELO 77110 Kylie Minogue - Your Disco Needs You
MELO 77010 Kylie Minogue - Celebrate
MELO 76710 Jennifer Lopez - Waiting For Tonight
MELO 76610 Jennifer Lopez - Play
MELO 76510 Jennifer Lopez - Let's Get Loud
MELO 76410 Jennifer Lopez - I'm Glad
MELO 76310 Jennifer Lopez - If You Had My Love
MELO 76210 Jennifer Lopez - Feeling So Good
MELO 76110 Britney Spears - Stronger
MELO 75610 Nelly feat. Justin Timberlake - Work It
MELO 75510 Justin Timberlake - Where Is The Love
MELO 75410 Christina Aguilera - Lady Marmalade
MELO 75310 Christina Aguilera - Genie In A Bottle
MELO 75210 Avril Lavigne - Mobile
MELO 75110 Christina Aguilera - Beautiful
MELO 75010 Justin Timberlake - Rock Your Body
MELO 74910 Shakira - Objection Tango
MELO 74810 Pink - Just Like A Pill
MELO 74710 Pink - Feel Good Time
MELO 74610 Pink - Family Portrait
MELO 72410 Tatu - 30 minut
MELO 72310 Tatu - All The Things She Said
MELO 72210 Tatu - Not Gonna Get Us
MELO 72110 Mumij Trollj - Morskaja Kapusta
MELO 72010 Mumij Trollj - Po ljubvi
MELO 71910 Mumij Trolj - Stekla
MELO 62810 Tatu - Prostie dvizhenija
MELO 62710 Postoi parovoz
MELO 62610 Nu pogodi
MELO 62510 Mi rozhdeni, chtob skazku sdelatj bilju
MELO 62410 Meri Poppins - Nepogoda (pripev)
MELO 62310 Meri Poppins - Bradobrej
MELO 62210 Menty - Prorvemsja
MELO 62110 Mashina Vremeni - Povorot
MELO 62010 Perekrestok semi dorog
MELO 61910 Marina Hlebnikova - Solnyshko
MELO 61810 Marina Hlebnikova - Chashka kofeju
MELO 61710 Mama, mama, chto ja budu delatj
MELO 61610 Malo - Saharnij
MELO 61410 M.Oginjskij - Polonez Oginskogo
MELO 61310 M. Hlebnikova - Zima prihodit sama
MELO 61210 Ljubov nechajanno nagrjanet
MELO 61110 Ljubo, bratci, ljubo
MELO 61010 Ljube - Kombat
MELO 60910 Ljube - Davaj za...
MELO 60810 Licej - Osenj
MELO 60710 Leningrad - Mne bi v nebo

Išsiųsk draugui!

Norėdami nustebinti draugą, siųskite žinutę numeriu 1654 parašydami logotipo arba melodijos kodą bei telefono numerį, kuriam norite nusiųsti siurprizą. Pvz.: logo 12345 69912345

1654

Norėdami pasinaudoti **Vero.lt** paslauga, siųskite **MELO** arba **LOGO** trumpuoju numeriu **1654** ir po raktažodžio įrašykite logotipo arba melodijos kodą, pvz. **MELO 471**.
Norėdami gauti turinį į Ericsson modelio telefonus nepamirškite po kodo parašyti raidę e, pvz. **LOGO 471e**. Paslauga tinka šiems telefonams: NOKIA 5110 (tik LOGO paslauga), 6110, 6130, 6210, 6250, 6610, 6100, 3210, 3310, 3410, 3510 (tik LOGO paslauga), 7110, 8210, 8810i, 8310, 8810, 8850, 8890, ERICSSON T65 (tik LOGO), T68i (tik LOGO), SAMSUNG R200s (MELO paslaugos), R210s (MELO paslaugos).
Paslaugos kaina - 2 Lt. visų mobiliųjų operatorių abonentams. Paslaugas teikia UAB "Verozona".

EXPERT CLUB




Splinter Cell

Splinter Cell sunkiausių vietų perėjimas

NIKOLADZE'S PRIVATE OFFICE

Baigę įrašinėti pokalbį, pasislėpkite, kadangi 4 blogiukai pasirodys iš pagrindinio pastato ir pradės patruliuoti. Jums nereikia eliminuoti nė vieno iš jų. Vietoje to, eikite į kitą alėjos pusę prie grotuotų langų. Atkreipkite dėmesį, kad vienas iš jų yra praviras. Grotomis užlipkite iki jo. Žaidimas pradės užsikraudinėti.

Po automatinio užsaugojimo, animuotas intarpas atkreips jūsų dėmesį į liftą, kuris po truputį kyla į aukštą, kuriame ir esate. Pasislėpkite spintoje, esančioje šalia lifto, ir palaukite, kol iš jo išeis du kareiviai. Kai jie praeis pro jus, bėkite į liftą, pasistenkite išvengti konfrontacijos.

Pakilkite liftu į viršų. Eliminuokite kamerą, esančią prie gėrimų aparato. Eikite iki durų, esančių priešais kamerą. Reikia, kad sargybinis atidarytų jas, kadangi jūs neturite kodo, kad jas atidarytumėte patys.

Vos tik pasieksite koridorių, eikite pro pirmąsias duris jums iš kairės. Užlipkite ant stogo.

Vienintelis būdas patekti į Nikoladzės biurą yra nusileidus virve tinkamoje pastato pusėje ir išdaužus biuro langą. Kadangi biure yra sargybinis, jūs turėsite veikti itin greitai. Optimaliausias būdas yra paleisti kulką jam į galvą dar esant už lango.

Pasinaudokite Nikoladzės kompiuteriu ir Lambertas susisieks su jumis per radiją. Po to išgirsite Grinko ir jo karių pokalbį apie tai, kad reikia išsprogdinti duris ir paversti Semą faršu.

Nuo šiol nėra jokio reikalo sėlinti, paprasčiausia veikti labai greitai. Bėkite iš biuro ir nusileiskite laiptais žemyn. Sužinosite, kad sargybiniai labai greit artėja. Nusileiskite laiptais į pastogę. Kampe yra lifto šachta. Šokite į ją, tačiau pasistenkite užšokti ant vamzdžio, styrančio iš vienos sienos. Nušiuokite juo žemyn iki automobilių stovėjimo aikštelės, kur jūsų laukia atsitraukimo komanda.

AZERBAIJAN OIL RIG

The Pipes

Lygį pradėsite vamzdynų komplekse, iškilusiame virš vandens. Po pokalbio su Lambertu, užlipkite kopėčiomis į viršų ir eikite pagal vamzdžius, kol jums kelią pastos spygliuota vielą. Į kitą pusę pateksite užlipę ant vamzdžio, styrančio virš spygliuotos vie-



los. Kita kliūtis bus didžiulis blokas. Paprasčiausiai pro jį pralįskite šonu.

Sužinosite, kad sargybinis, ir toliau sprogdina tiltą. Jums nereikia nervintis ir pradėti skubėti, kadangi tiltas bus susprogdintas neatsižvelgiant į nieką. Pasikabinkite ant virvės kitoje pusėje, ten pamatysite sprogimą. Tyrinėkite toliau ir turėtumėte rasti vamzdį, kuriuo galima infiltruotis į pastatą. Paprasčiausiai įlįskite į jį ir šiek tiek pašliaužkite, kol prasidės užkrovimas.

Trailing the Technician (stealth)
Užlipkite kopėčiomis į viršų ir atidarykite liuką. Stenkitės veikti kaip įmanoma tyliau. Lipkite kopėčiomis toliau, kol pasieksite atbrailą. Dešinėje atbrailos pusėje yra vamzdis, pasinaudokite juo, tačiau nenušokite žemyn, kol aplink vaikščiojantis mechanikas nenueis nuo jūsų pakankamai toli. Apačioje, kairėje pusėje, stovi sargybinis, eliminuokite jį.

Pakilkite metaliniais laiptais į viršų, eikite pro vietovę į kairę pusę eliminuodami priešininkus. Už dviejų posūkių pasiklausykite mechaniko ir jo palydovų pokalbio. Neikite prie jų. Palaukite, kol jie praeis. Sekite juos. Lambertas praneš naują užduotį. Dabar jums reikia bet kokiomis priemonėmis gauti mechaniko lagaminą.

Trailing the Technician (force)
Kadangi durys yra užrakintos, eikite aplink. Užsidegs ugnis, prasiridenkite pro ją ir griebkitės už prie lubų esančio vamzdžio. Šis vamzdis veda į biurą, į kurį nuėjo mechanikas. Turėtumėte pamatyti mechaniko apsauginį, prasėlinkite pro jį į dešinėje esantį kambarį.

Eikite toliau. Turėtumėte pasivyti mechaniką. Eliminuokite jį ir pasiimkite jo lagaminą. Misijos pabaiga.

CIA HEADQUARTERS

Infiltration
Jums neleista nieko nužudyti. Eikite į kitą gatvės pusę. Lipkite per tvorą, toje vietoje, kur trūksta spygliuotos vielos, ir nušokite ant generatoriaus. Paskubėkite. Nusigaukite iki ventiliacijos angų. Vieną iš jų galima atdaryti. Įlįskite į ją.



Šioje vietoje galimos dvi alternatyvos:

1. Jei pasuksite į dešinę salės pusę, rasite duris. Pasinaudokite optiniu kabeliu, kad pasižiūrėtumėte, kas yra už jų. Turėtumėte pamatyti kamerą ant sienos ir priešais ją juodai apsirengusią žmogystą. Kartais pasirodys ir antras žmogus, taigi būkite labai atsargūs. Veikite labai greitai. Eliminuokite priešą (priešininkus) ir eikite į mažą biuro kambarėlį. Tęskite tuo pačiu keliu.

2. Prisėlinkite prie sargybinio, esančio už apsaugos stalo. Veikite itin lėtai, kadangi negalite atsiremti į stalą. Pasistenkite prasėlinti už sargybinio nepastebėti. Kai tik būsite už sargybinio nugaros, eliminuokite jį. Vietovėje turėtų būti durys, vedančios į kitą kambarį, kuriame yra dar vienas sargybinis. Įsidėmėkite jo vaikščiojimo braižą ir prisėlinę eliminuokite jį. Kai tik tai padarysite, eikite į vestibiulį (dešinėje pusėje). Eikite į biurą ir pasiimkite įrangą. Eikite link lifto.



The Elevator
Pastato viduje pamatysite bevaikščiojantį žmogų. Jis beginklis. Galite eliminuoti jį arba likti nepastebėtas ir prasėlinti pro jį. Eidami tuneliu prieisite kamerą. Su ja neturėtų kilti problemų. Vos tik pasieksite laiptus, neskubėkite jais lipti aukštyn, kadangi viršuje laiptus stebi vienas iš sargybinių. Vos tik jis nusisuks, pradėkite veikti.

Nusileidę kitais laiptais žemyn, turėtumėte sutikti kostiumuotą žmogų. Eliminuokite jį geru smūgiu iš nugaros. Po to eikite pro duris. Turėtumėte patekti į nedidelį biurą. Kompiuteryje rasite informaciją, kurios jums reikia. Išėję pro duris turėtumėte patekti į vestibiulį, prikimštą metalo detektorių. Prasėlinkite pro juos. Kito kambario viduryje stovi žmogus ir kalba telefonu, vos baigęs kalbėti jis pajudės link lifto ir dings. Eliminuokite sargybinį, stovintį prie lifto. Eikite į liftą ir nusileiskite į patį aktyviausią aukštą.

Retrieving the SC–20K
Vos tik papulsite į salę, pasirodys vaikinukas ir nužygiuos į kitą kambarį. Eikite į tą kambarį, iš kurio jis pasirodė. Ten rasite nešiojamą kompiuterį. Jame rasite kodą nuo tarnybinės stoties kambario. Eikite atgal į salę ir pasukite į „Security Section A“, kuri yra kairėje pusėje. Pakeliui sutiksite du sargybinius, nesijaudinkite ir paprasčiausiai prasėlinkite pro juos. Apsaugos biure turėtų būti dar vienas sargybinis. Pasiklausykite, ką jis kalba, ir eliminuokite jį. Jei to nepadarysite, jis taps tikru trukdžiu vėliau.

Grįžkite prie krypčių ženklo ir pasukite link „Server room“, pakeliui saugokitės sargybinių, kai būsite vietoje, eliminuokite kambarį saugantį priešininką. Eikite į kambarį, jūs turėtumėte turėti kodą, jei ne, jis yra 7687.

Palįskite po vežimėliu, esančiu kairėje. Palaukite, kol programuotojas prieis prie jūsų. Kai tik bus pakankamai saugu, griebkite medicininę pakuotę ir pasinaudokite kompiuteriu, esančiu prie durų.

Viduje rasite saugyklą su daugybe lentynų. Abu čia esantys sargybiniai yra neginkluoti, tačiau čia yra aliarmas. Taigi geriausia taktika yra atsistoti prie aliarmo ir eliminuoti priešininkus, besistengiančius paspausti mygtuką. Užlipę laiptais į viršų, rasite SC–20k (ypač galingą ginklą).

The Server Room

Išeikite iš kambario į kitą salę. Joje pamatysite dar vieną žmogystą, bekalbančią telefonu. Ignoruokite jį ir paprasčiausiai prasėlinkite pro šalį.

Eikite sale tolyn, kol pasieksite įėjimą į pagrindinio terminalo kambarį. Kambario prieigose patruliuoja pora sargybinių. Su jais galima susitvarkyti 2 būdais: pasinaudoti „Ring Airfoil Projectile“ arba paprasčiausiai prisėlinti iš už nugaros ir „išjungti“.

Susitvarkę su sargybiniais eikite į pagrindinio terminalo kambarį. Jei turite kodą, pasukite pro dešinėje pusėje esančias duris. Iš lėto nusileiskite laiptais žemyn ir eliminuokite pasirodžiusį priešininką. Sėlinkite toliau, kol pateksite į pagrindinio terminalo kambarį. Ten rasite besidarbuojantį darbininką. Eliminuokite jį. Po to pasinaudokite superkompiuteriu.

Evidence of Corruption

Eikite į *Media* kambarį. Prasėlinkite tarp kompiuterių terminalų vengdami susidūrimo su sargybiniais. Tomas Doughertis išeis iš savo biuro. Nesekite jam iš paskos. Vietoje to, eikite į jo kabinetą ir pasinaudokite kompiuteriu. Po to eikite lauk ir įsilaužkite į kitą kabinetą, esantį šalia (Nr. 509). Viduje esančiame kompiuteryje yra svarbios informacijos. Eikite į pagrindinį koridorių. Atkreipkite dėmesį į tai, kad už sargybinio yra kamera. Sėlinimas šioje vietoje nepadės. Eikite pro kairėje pusėje esančias duris. Ten pamatysite Dougherti, pasekite jam iš paskos. Vos tik jis įeis į kambarį, sekite jam iš paskos. Jei neturite durų kodo, nueikite ir pasiimkite jį iš kompiuterio, esančio kambaryje šalia durų.

Bag him & Gag him

Sutikę Dougherti, trenkite jam, nuveskite jį ant stogo, kur yra vienas iš priešininkų karininkų. Eliminuokite jį. Nusiveskite Dougherti pro duris, esančias priešais jus. Su jumis susisieks Lambertas ir užduos naują užduotį. Numeskite kūną į žemesnį aukštą. Čia yra du priešininkai, kriuos jums reikia eliminuoti. Atsistokite ant vieno iš generatorių ir palaukite, kol auka prieis pakankamai arti, tada šokite žemėn ir padarykite tai, ką ir turite padaryti.

Palikite Dougherti ir susitvarkykite su lauke esančiais priešininkais. Lauke susidursite su dar vienu karininku, kurį eliminuoti yra šiek tiek sunkiau. Pasinaudokite „Ring Airfoil Projectile“.

Prieš tęsdami kelionę nešini kūnu, turime ir toliau išsivalyti kelią. Dar vienas sargybinis patruliuoja prie dviejų konteinerių. Pabandykite nušokti į arčiau laiptų esantį konteinerį, iš ten eliminuoti priešininką bus daug lengviau.

Viskas, ką jums beliko padaryti, tai nueiti ir parsitempti Dougherčio kūną. Paguldykite kūną už sunkvežimio. Misijos pabaiga.



[W.5] KALINATEK BUILDING

Parking Complex

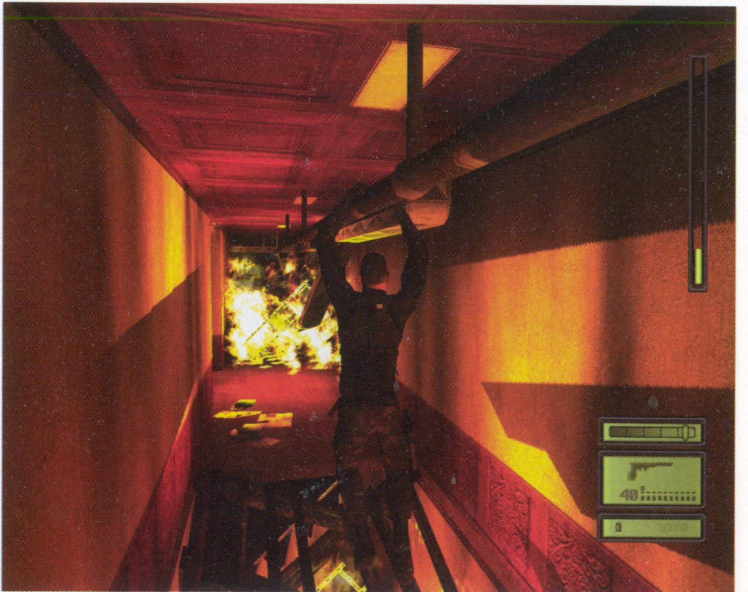
Lygį pradėsite mašinų parkavimo komplekse, prijungtame prie *Kalinatek* pastato. Turėtumėte pamatyti 5 rusų mafijozus. Pasikalbėkite su žmogumi, esančiu už vartų, po to pasislėpkite už mašinos, esančios priešais baltą furgoną. Pasirodys du nusikaltėliai. Pasilikite kur esate. Sargybinis prieis prie jūsų slaptavietės ir atsuks nugarą. Tai jūsų šansas, taip kad pasinaudokite juo. Eliminavę antrąjį sargybinį, pasinaudokite pirmuoju kaip „gyvuoju skydu“ ir veikite nesibaimindami. Jei kas ir puls jus, žalos nepadarys dėl „gyvojo skydo“.

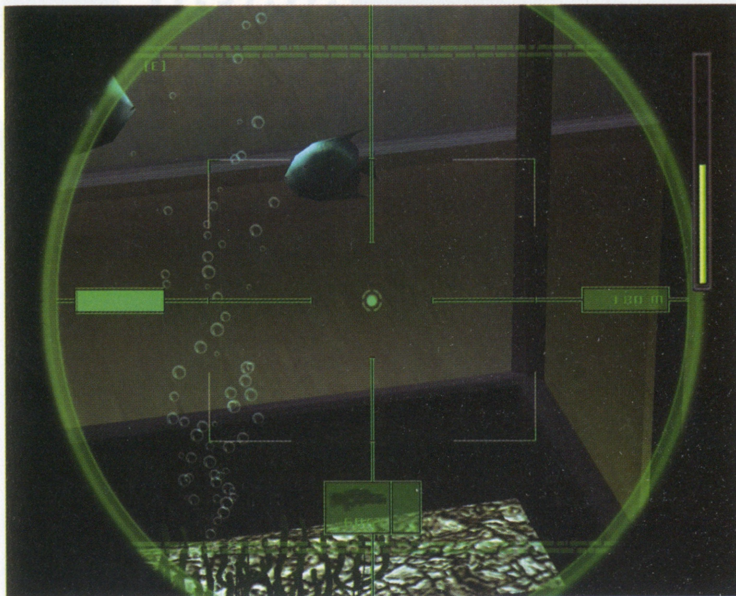
Pasiimkite medicininę pakuotę, esančią nedideliame kabinete, ir lipkite laiptais į viršų. Jūsų jau laukia 4 mafijozai. Du iš jų yra už furgono, vienas priešais, o dar vienas patruliuoja toléliau. Tyliai eliminuokite priešais furgoną stovintį mafijozą. Pasiimkite butelį, stovinį prie furgono rato, ir meskite jį bet kuria kryptimi — taip pritrauksite kitus du mafijozus. Prie furgono yra atviras langas. Šokite pro jį ant rėmo (tai nėra paprasta, taigi gali tekti tai pakartoti kelis kartus).

Glass Walls and Metal Detectors

Pasinaudokite kabančia virve, kad patektumėte į kitą prarajos pusę. Nusileist žemyn galite pasinaudoję virve.

Neatkreipkite dviejų besikalbančių sargybinių dėmesio, bandydami išdaužyti stiklą praėjimui į vidų. Praeikite stikliniu stogu iki





kairėje esančio kvadratinio kambario. Peršaukite stiklą, taip pateksite į vidų. Vos tik nusileisite ant grindų, bėkite slėptis už kampo. Eliminuokite pasirodžiusį sargybinį ir pasiimkite jo kuprinę.

Į pastatą pateksite pro stiklines duris. Pasisaugokite metalo detektorių. Kitame kambaryje iš lėto šliaužkite iki kampe esančios ventiliacijos šachtos. Lįskite į ją ir judėkite iki kito galo. Po animacinio intarpo paskubėkite ir išjunkite šviesas, kadangi tuoj pasirodys sargybinis. Vos tik jam pasirodžius, eliminuokite jį.

Disarming the Bomb

Eikite į pagrindinį koridorių. Išjunkite šviesą ir pasiimkite skardinę. Pasisaugokite sieninių minų, jūs jas turėtumėte išgirsti pypsint vos tik priartėjus. Meskite skardinę, kad nukreiptumėte dėmesį. Pulkite sargybinį. Už kampo yra dar vienas priešininkas, pasirūpinkite ir juo. Kai abiem priešininkais pasirūpinsite, eikite į liftą ir leiskitės žemyn.

Kai išlipsite iš lifto, išgirsite garsą, reiškiantį, kad jūs pagautas, tačiau iš tiesų taip nėra. Paprasčiausiai rusai naikina kompiuterinę įrangą. Bet vos tik jie baigs, būtinai pasirodys, todėl susiraskite kokią nors slaptą vietelę. Vienas iš teroristų stovės prie kampo, kitas — prie gėrimų automato. Eliminuokite juos abu.

Eikite sale tolyn, į kambarį, kurio kampuose slepiasi mechanikai. Nieko jiems nedarykite. Grįžkite į ankstesnįjį kambarį ir pasislėpkite už kolonos. Palaukite, kol 2 rusai praeis pro šalį. Jie sustos įkaitų kambario tarpduryje. Vieną iš jų paimkite įkaitu, o kitą eliminuokite. Dar geriau, jei turite granatą, tada pasinaudokite ja nedvejodami.

Kai tik susitvarkysite su sargybiniais, lėtai prieikite iki sieninių minų. Šliauždami judėkite kaip įmanoma lėčiau. Kai tik atsidursite pakankamai arti minos, įveskite komandą „Disable Wall Mine“, darykite tai tik tada, kai minos indikacinės lemputės spalva bus žalia; jei suvesite komandą, kai spalva bus raudona, mina sprogs. Taip pat deaktyvuokite ir kitą miną. Pasikalbėkite su įkaitais. Iš jų sužinosite, kad rusai užtaisė ir didesnių sprogmenų. Jie duos jums kodą nuo archyvo, kur sprogmenys ir yra padėti.

Pradės eiti laikas, todėl bėkite pro salę, jokių posūkių nebus, tik kelios minos, paprasčiausiai bėkite pro jas ir nusiridenkite vengdami sprogimų. Kai tik pasieksite vietą, deaktyvuokite sprogmenis.

Dramatic Exit

Eikite į salę. Pasinaudokite liftu ir užkilkite iki pat viršutinio aukšto. Aukštas tiesiog užpildytas įkaitais. Lipkite iš lifto ir užgesinkite visas šviesas.

Tyliai nusėlinkite į kairiąją kambario pusę. Peršokite per sieną. Šokite tik tada, kai būsite tikri, jog nusileisite tyliai.

Kitoje lygio dalyje rasite pastolius. Prieš judėdami tolyn iššaudykite visus šviesos šaltinius. Eliminuokite du pasirodžiusius priešininkus.

Tolimesnė vietovė bus pakankamai sudėtinga. Joje bus visai aršus susišaudymas. Trys priekyje esantys pašlemėkai pradės šaudyti.

Paprasčiausiai susiraskite priedangą ir atsišaudykite. Po kovos užlipkite kopėčiomis iki kambario, kuriame yra medicininė pakuotė. Tada judėkite iki kito pasišaudymo. Kad prasivalytumėte patalpas, pasinaudokite granatomis. Vos tik kova pasibaigs, eikite į kairę kambario pusę, kurioje yra vienintelės durys.

Kambaryje priešais salę pasiimkite amuniciją ir jokiu būdu neužgesinkite šviesos. Įėję į salę pasukite į dešinę. Ten susirinkite amuniciją. Užgesinkite čia degančias šviesas, „prisiklijuokite“ prie praėjimo ir laukite, kol pasirodys patrulis. Eliminuokite jį ir paslėpkite kūną.

Kitame kambaryje pamatysite dar vieną sargybinį, atsukusį jums nugarą. Eliminuokite jį ir nerkite į tamsą. Gale kambario yra patrulis. Kai jis prieis prie minos, paprasčiausiai šaukite į miną iš snaiperinio ginklo.

Eikite iki paskutiniojo stogo sektoriaus, pasukite prie laiptų. Prieš nusileidžiant užgesinkite šviesas. Tai atitrauks priešininkų dėmesį. Pasislėpkite tamsoje, kol pasirodys sargybinis. Eliminuokite jį. Dar yra keli sargybiniai, kurie laikas nuo laiko prieina prie statinės; kai jie bus visiškai arti jos, šaukite į statinę.

Nusileiskite žemyn ir stebėkite animuotą intarpą. Užlipkite pastoliais ir nužudykite dar vieną teroristą. Jūsų sraigtasparnis laukia ant stogo.

CHINESE EMBASSY

Walking the Streets

Lygis prasidės nuo Lamberto instruktažo. Pasikalbėję su moterimi, eikite į alėją ir peršokite per barjerą. Pirmas sutiktas kinų priešininkas bus atsukęs jums nugarą. Su juo susitvarkyti neturėtų būti sunku. Kūną būtinai paslėpkite, kad nepatrauktumėte kitų priešininkų dėmesio. Bėkite tolyn dešiniąja gatvės puse, besislapstydami už vežimų ir kitų priedangų. Turėtumėte pamatyti sargybinį, patruliuojantį priešais mašiną. Kai tik jis priartės, meskite butelį kur nors prie konteinerio, tai atitrauks patrulio dėmesį pakankamai ilgam, tuo tarpu jūs spėsite perbėgti į kitą gatvės pusę.

The Sewers

Judėkite išilgai gatvės, tačiau pasistenkite likti nepastebėtas. Prie sankryžos pamatysite porą ginkluotų komunistų. Leiskite jiems praeiti. Kitoje gatvės pusėje turėtumėte pamatyti kanalizacijos šulinį. Šaukite į lempą





ir taip užgesinkite šviesą. Lįskite į kanalizaciją. Kanalizacijos vamzdžiuose pamatysite keletą priešininkų. Sekite jiems iš paskos, tačiau nepriartėkite per arti.

Kariai sustos prie pakankamai šviesaus kanalizacijos kampo. Čia jūs ir turite jais atsikratyti. Vieną iš jų eliminuokite su diversine kamera, o kitą — su dūmų granata. Vos tai padarę, pasidairykite kopėčių, kuriomis galima išlipti atgal į gatvę. Išlipę eikite į nedidelę alėją, kurią prižiūri du sargybiniai. Užlipkite ant pastolių, o nuo jų — ant stogo, kur jūsų jau laukia.

Inside the Compound Surrounding the Embassy

Eikite pro atvirus vartus ir palaukite, kol pasibaigs sargybinio ir vairuotojo pokalbis. Kadangi vietovėje patruliuoja sargybinis su šunimi, jūs negalite per daug prie jų priartėti; išeitis vienintelė — šokti į vandenį. Taigi pasistenkite neatkreipti žmogaus dėmesio, kadangi šuo jūsų, judančio vandeniu, tikrai neužuos. Nusigaukite iki tilto. Šaukite į žibintus.

Eikite pro tamsų sodą, kol prasidės animuotas intarpas. Išsitraukite mikrofoną ir spauskite E. Pasiklausykite pokalbio. Jis greit pasibaigs. Nikoladzė įsės į limuziną, jums tereikia likti nepastebėtam. Nutaikyti savo mikrofoną į galines mašinos duris. Baigę eikite išilgai šaligatvio iki sienos, ten rasite vamzdį, kuriuo užlipę susitiksite su *Cohen*.

[W.7] MUEK TSOE BOE MEATS

The Meat Freezers

Eikite šachta tol, kol pasieksite kopėčias. Užlipkite jomis į viršų. Ten pamatysite tris tarpusavyje besišnekančius priešininkus. Jei turite granatą, meskite ją į juos. Kai tik eliminuosite priešininkus, leiskitės žemyn.

Eikite į mėsos šaldiklį. Būtinai užsidėkite šilumai jautrius akinius. Kitame kambaryje yra du sargybiniai. Jų galima lengvai išvengti, tačiau pabūklo, esančio kambaryje, išvengti ne taip jau paprasta. Vos įėję į kambarį atsiremkite į kairiąją sieną. Jus užstos šaldytuvas. Peršokite per jį ir deaktyvuokite pabūklą.

Kitame kambaryje yra dar vienas pabūklas. Paprasčiausiai bėkite iki jo ir deaktyvuokite, nukentėti turėtumėte visiškai minimaliai.

Pasinaudokite keliomis diversinėmis kameromis, kad priartėtumėte prie patrulių. Taip jūs būsite pačiame mėsos saugyklos gale. Pasinaudokite šachta, kad galėtumėte tęsti lygį.

[W.8] RETURN TO THE CHINESE EMBASSY

Computers, and the Fun of Shooting Them

Eikite į namą, esantį kitoje gatvės pusėje. Nors jis ir atrodo baisiai, jis yra stebimas sargybos. Ignoruokite ją ir eikite tiesiai į balkoną, kur rasite virvę, kuria galėsite patekti į kitą pastatą. Pasinaudokite ja ir pasikabinkite ant to kito namo atbrailos. Nusikabarokite ta atbraila į kitą namo pusę, kol pasieksite ventiliacijos angą. Pro ją pateksite į pastatą.

Kai tik išgirsite Grimsdottirą, pasukite į kairėje pusėje esantį kambarį. Išgirsite veikiančio pabūklo garsą. Nusileiskite į žemesnįjį lygį, kur kareiviai naikina kompiuterius. Sugriebkite vieną iš kareivių, kitas to net nepastebės. Pasirūpinkite juo ir išsitraukite SC–20K ir eliminuokite visus likusius karius.

Kompiuteris, kurio jums reikia yra už durų, prie stiklinės sienos. Pasinaudokite juo.

Bombing the Trucks

Spintelėje turėtų būti medicininė pakuotė. Eikite pro duris. Pamatysite krūvas lentynų, prasibraukite pro jas į kitą kambario pusę. Užsidėkite šilumai jautrius akinius ir suspauskite durų kodą, kurį buvo suspaudęs paskutinis žmogus.

Eikite į saugyklą ir iš lėto prasėlinkite pro sargybinį. Užsidėkite naktinio matymo akinius ir nusigaukite į tolimąjį dešinįjį kampą. Ten yra kamera, paprasčiausiai šaukite į ją. Tai atkreips sargybinių dėmesį, tačiau jei laikysitės tyliai, jie neras jūsų. Kai paieška baigsis, užlipkite ant artimiausios dėžės. Nuo jos lipkite ant lentynos viršaus. Eikite į kitą jos pusę.

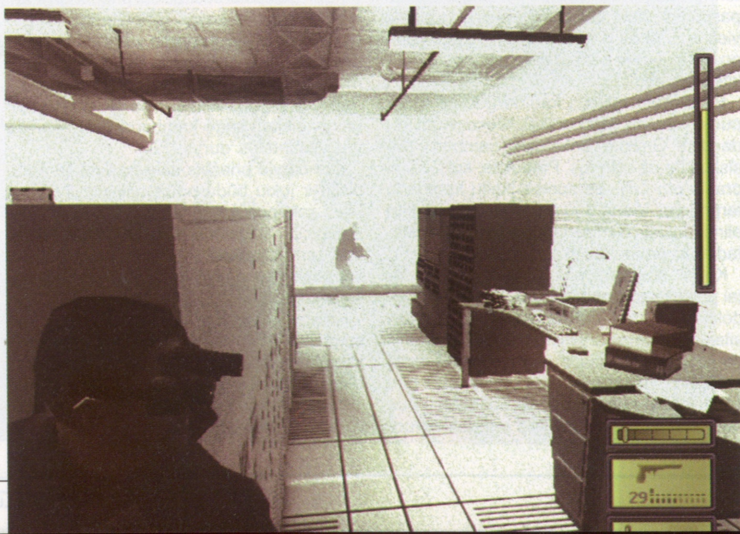
Pasižiūrėkite animacinį intarpą. Bėkite kaip galima greičiau. Pasinaudokite keliomis granatomis ir eliminuokite priešininkus, esančius prie sunkvežimio. Granatos turėtų sukelti pakankamai didelį sprogimą, kad sunaikintų abu sunkvežimius.

[W.9] GEORGIAN PRESIDENTIAL PALACE

Those Damn Dogs!

Vamzdžiu lipkite kaip įmanoma atsargiau. Apačioje yra šuo ir jis jus pajus jei priartėsite per arti. Aišku, galite ir eliminuoti šunis su snaiperiniu šuviu, sargybiniai to nepastebės. Nusileidę bėkite per kiemą iki gyvatvorės.

Gyvatvorėje judėkite iki sargybinio, kuris yra atsukęs į jus nugarą. Sugriebkite jį ir nužudykite. Jis turi būtiną kodą nuo pagrindinių vartų. Kitoje tvoros pusėje pasisaugokite kareivių. Vos praėję pro vartus, bėkite į kairę iki pat grotų, pro jas pateksite į pilį.



Game FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

„Tony Hawk Pro Skater 3“: kaip sudaužyti muziejų? (Vytautas, Vilkaviškis)
Pačioje pradžioje nusileiskite iki baseino lygio, apsisukite aplink ir įlįskite į tunelį, vedantį į muziejų. Tada sumalkite priekinę dalį, kad atsilaisvintų kabeliai. Struktūra turėtų atsilaisvinti.

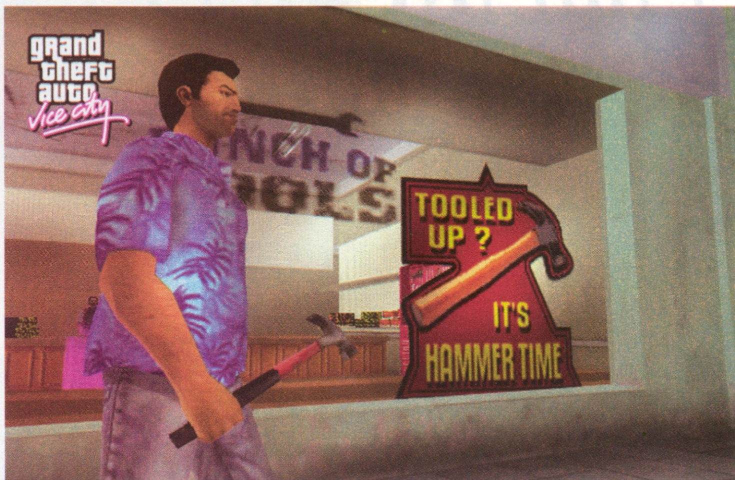
„Tomb Raider: Angel of Darkness“: kaip nugalėti vabzdį „Boaz Return" lygyje? (Donatas, Utena)
Kaip suprantu, padarą, kuris pasiverčia vabzdžiu eliminuoji? Taigi patį vabzdį įveikti labia paprasta: šaudykite tol, kol vabzdys nukris ir pasisaugokite jo sparnų bei kertamųjų atakų.

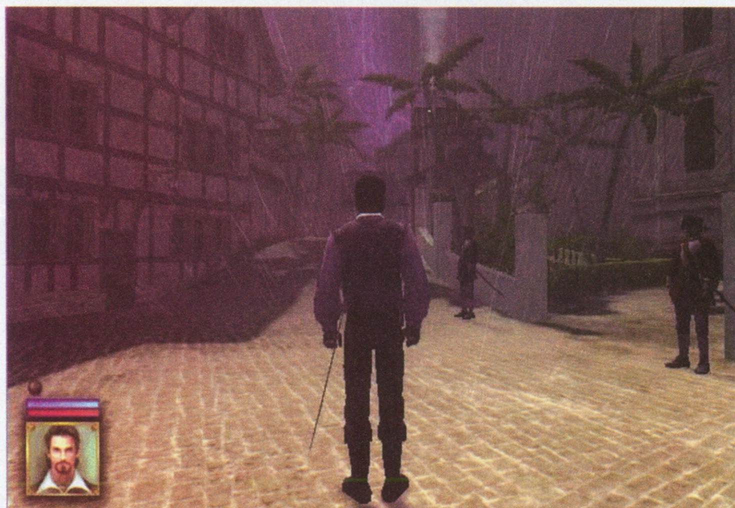
„Gta: Vice City“: kiek reikia parduoti ledų, kad būtų įvykdyta CHERRYPOPPER FACTORY misija? (Aurelijuz, Alytus)
Reikia atiduoti 50 ledų iš eilės.

„Pirates of the Caribbean“: kaip surasti *Cezaro*, kuris pavogė dokumentus? (Makentosius)
Piratą pavogusį dokumentus, rasi prie „Conceicao" tavernos įėjimo. Pasiruošk, kadangi geruoju jis dokumentų neatiduos:)

„Midnight Club 2“: Kaip motociklą pastatyti ant priekinio rato? (Igoris, Vilniaus raj.)
Motociklą pastatysi ant priekinio rato, įsibėgėjęs ir staiga paspaudęs priekinius stabdžius.

„Sim City Rush Hour“: Ką daryti kad, nejuoduotų namai? (Tomas, Gargždai)
Namai pradeda juoduoti tada, kai iš jų išsikelia žmonės. Geriausias patarimas čia, paprasčiausiai nugriauti pajuodavusius pastatus ir vietoje jų pastatyti komercinio pobūdžio pastatų. Atsiras darbo vietų ir žmonės pradės keltis į tą rajoną.



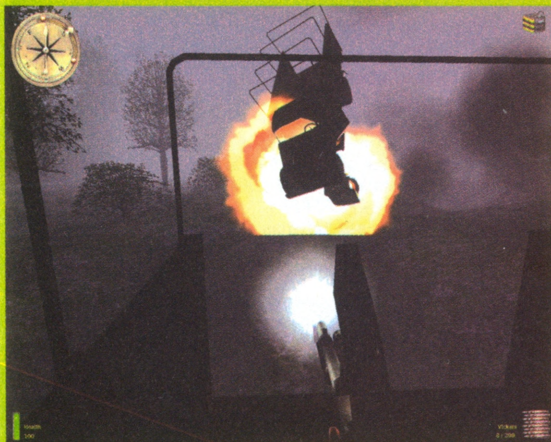




MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT — BREAKTHROUGH

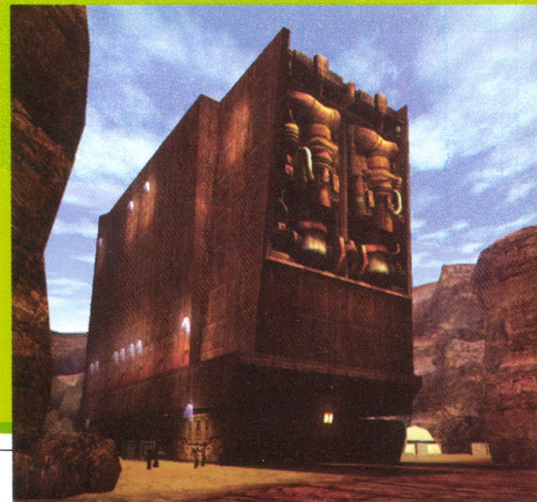
Pradėkite „single player" žaidimą ir paspauskite ~.
Rezultatas — Kodas
Dievo režimas — *dog*
Pilna sveikata — *fullheal arba fullheald*
Visi ginklai ir amunicija — *wuss*
Jokių animuotų intarpų — *noclip*

Žaidimas be taikinio — *notarget*
Trečio asmens perspektyva — *toggle cg_3rd_person*
Persikelti į pasirinktą vietovę — *tele* [x, y, z koordinatės]
Pasirinkti lygį — *map* [žemėlapio pavadinimas]
Pabaigti lygį — *fadeout*
Pradėti lygį iš naujo — *restart*
Žemėlapių sąrašas — *maplist*
Parodyti koordinates — *coord*
Atstatyti sveikatą — *health*
Nusižudyti — *kill*
Atrakinti 2 misiją — *seta g_m2l1 "1"*
Atrakinti 3 misiją — *seta g_m3l1 "1"*
Atrakinti 4 misiją — *seta g_m4l1 "1"*
Atrakinti 5 misiją — *seta g_m5l1 "1"*
Atrakinti 6 misiją — *seta g_m6l1 "1"*



STAR WARS: JEDI KNIGHT — JEDI ACADEMY

Žaidimo metu paspauskite *[shift]* + ~
Atsidarius konsolės langui įveskite *[devmapal]*, kad įjungtumėte kodų režimą. Po to įveskite norimą kodą.
Efektas — kodas
Visi ginklai ir daiktai — *give all*
Papildoma amunicija — *give ammo*



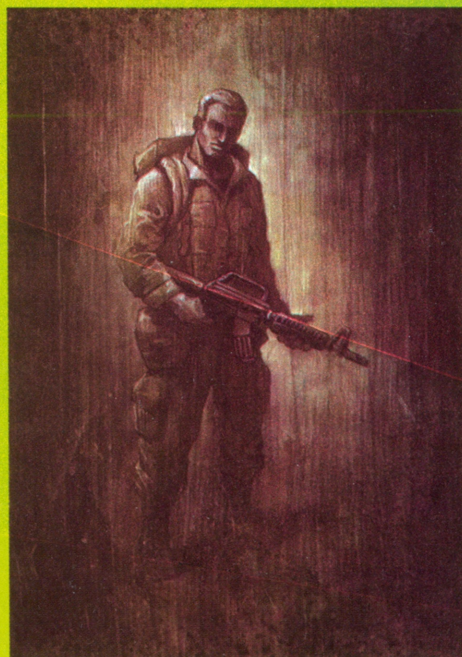
Papildomi šarvai — *give armor*
Papildoma sveikata — *give health*
Dievo režimas — *god*
Žaidimas be animuotų intarpų — *noclip*
Savižudybė — *kill*
Nužudyti visus NPC — *npc kill all*
Nematomumas — *notarget*
Sušaldyti visus NPC — *d_npc freeze 1*
Atšaldyti visus NPC — *d_npcfreeze 0*
Praleisti lygį — *victory*
Išsaugoti monitoriaus stopkadrą — *screenshot*
Persikelti į tam tikrą vietovę — *setviewpos <x y z> yaw*

GUN METAL

Bežaidžiant paspauskite *[F8]* ir atsiradusiame lange suveskite kodą.
Rezultatas — Kodas
Nenugalimumas — *madmax*
Pilna amunicija — *madmechastriesand*
Pilna gyvybė — *madcosmodna*
Pilnas skydas — *madducttape*
$1,000,000 — *madmaxamillion*
Pabaigti lygį — *madcastlearrgh*
Turborežimas — *madbucketoweasels*
Išjungti turborežimą — *madgetoutandwalk*

UFO: AFTERMATH

Pradėję žaidimą spauskite *[shift]* + ~ kad atsidarytumėte konsolės langą.
Poveikis — Kodas
Dievo režimas — *godmode*
Laimėti misiją — *quickvictory*
Laimėti misiją visiška pergale — *quickabsolutevictory*
Pralošti misiją — *quicklose*
Sunaikinti pasirinktus objektus — *destroyobj*
Matyti likusią sveikatą — *hitpoints*
Matyti priešų kelius — *allplans*
Matyti visą priešų žemę — *enemies*
Matyti būrių numerius — *ids <0-6>*
Nematomi junginiai — *unitsashidden*
Pabaigti atradimus — *finished*





SPLINTER CELL

Paspauskite *[F2]*, kad atsidarytų konsolės langas. Surinkę kodą, spauskite *[Enter]*. Demonstracinėje versijoje vietoje *[F2]* spauskite *[Tab]*.

Poveikis — Kodas

Įjungti dievo režimą — *invincible 1*
Išjungti dievo režimą — *invincible 0*
Atstatyti sveikatą — *health*
Nematomumas — *invisible 1*
Išjungti nematomumą — *invisible 0*
Pilna amunicija — *ammo*
Skrydžio režimas — *fly*
Žaidimas be animuotų intarpų — *ghost*
Išjungti skrydžio režimą — *walk*
Sustingdyti priešus — *playersonly 1*
Atstingdyti priešus — *playersonly 0*
Jokių priešų — *killpawns*
Modify settings, including key binding — preferences
Pabaigti esamą misiją — *mission win*
Susikurti reikiamą daiktą — *summon <daikto pavadinimas>*



POSTAL 2

Paspauskite *[Shift]* + ~ kad atidarytumėte konsolės langą. Surinkite *[sissy]*, taip aktyvuosite kodų režimą. Po to surinkite šiuos kodus, kad gautumėte reikiamą poveikį.

Poveikis — Kodas

Dievo režimas — *alamode*
Visi ginklai — *packnheat*
Papildoma amunicija naudojamam ginklui — *payload*
Visi ginklai, su pilna amunicija — *iamsolame*
Papildomos spurgos — *piggytreats*
Papildomi pinigai — *jewsforjesus*
Papildomas šuns maistas — *boyandhisdog*
Papildomi katinai (duslintuvai:) — *lotsapussy*
Papildomos pypkės — *jones*
Visi su radaru susiję prietaisai — *swimwithfishes*
Neperšaunama liemenė — *blockmyass*
Policininko uniforma — *iamthelaw*
Pilna sveikata ir 4 medicininės pakuotės — *healthful*
Vaiduoklio režimas — *ifeelfree*

Skrydžio režimas — *likeabirdy or fly*
Išjungti vaiduoklio ir skrydžio režimus — *walk*
Sulėtintas režimas — *slomo*
Išjungti sulėtintą režimą — *slomo 1*
Lygio pasirinkimas — *Goto(<lygio pavadinimas>)*
Priešininko galvos „ištaškymas" vienu šūviu — *Headshots*
Žirklių automatas — *NowWeDance*



ENTER THE MATRIX

Įeikite į „hakinimo" režimą, surinkite *Cheat.exe*, atsirakins kodų meniu.

Poveikis — Kodas

Maksimali šūvio jėga — *0034AFFF*
Nesibaigianti amunicija — *1DDF2556*
Nesibaigiantis susikaupimas — *69E5D9E4*
Nesibaigianti sveikata — *7F4DF451*
Priešai jūsų nemato — *FFFFFFF1*
Greitas susikaupimo atsistatymas — *FFF0020A*
Turborežimas — *FF00001A*
Priešai jūsų negirdi — *4516DF45*





HARDWARE CLUB



MONITORIAI

Kompiuterio monitorius yra žavingas dalykas. Kuklus tamsiai pilkas paviršius staiga virsta menininko drobe, inžinieriaus prietaisų skydeliu, rašytojo lapu ar jūsų pačių langu į tikrą ir galybę dirbtinių pasaulių. Mes naudojame juos kasdien, todėl savaime kyla daugybė klausimų, tokių, kaip ką reiškia „refresh rate" ar „aspect ratio", koks skirtumas tarp CRT ir LCD? Į šiuos bei kitus klausimus ir bandysime atsakyti šiame skyrelyje.



IŠ ESMĖS

Monitoriaus ekranas arba displėjus yra daugiausiai naudojamas kompiuterio išėjimo įrenginys. Akimirksniu matote savo atliekamų veiksmų tekstą ir grafinius vaizdus. Dauguma ekranų naudoja katodo spindulių vamzdį (CRT), o nešiojamieji kompiuteriai ir naujesni monitoriai naudoja skysto kristalo displėjaus (LCD), šviesą skleidžiančio diodo (LED), dujų plazmos ar kitą vaizdo projektavimo technologiją.

Pirkdami monitorių, turite priimti aibę sprendimų. Nuo jų priklausys, kaip tinkamai jums veiks monitorius, kiek jis kainuos ir kiek informacijos sugebėsite su juo matyti. Turite priimti tokius sprendimus:

Ekrano technologija — šiuo metu pagrinde renkatės tarp CRT ir LCD technologijų.
Kabelio technologija — šiuo metu įprastos dvi: VGA ir DVI
Matomas plotas (paprastai matuojama įstrižainė)
Padėties proporcija (*aspect ratio*) — status ar gulsčias
Maksimali skiriamoji geba (*resolution*)
Taškelio žingsnis (*dot pitch*)
Atkūrimo dažnis (*refresh rate*)
Spalvų gylis
Energijos sunaudojimas

Toliau apžvelgsime kiekvieną šių sričių.

EKRANO TECHNOLOGIJA

Kompiuterių ekranai nukeliavo netrumpą kelią nuo mirksinčių žalių ekranėlių tekstinėse kompiuterių sistemose 1970–aisiais. Pasižiūrėkite, kokius patobulinimus per vieną dešimtmetį atliko IBM:

1981–aisiais IBM pristatė spalvotos grafikos adapterį (CGA sistema), kuris galėjo atkurti keturias spalvas ir turėjo maksimalią 320x200 taškų rezoliuciją.

1984–aisiais IBM pristatė patobulintos grafikos adapterį (EGA sistema). Ji jau leido atvaizduoti 16 skirtingų spalvų ir padidino rezoliuciją iki 640x350 taškų.

1987–aisiais pristatyta vaizdo grafikos rinkinio (*Video Graphics Array*, VGA sistema) ekrano sistemą. Dauguma kompiuterių palaiko VGA standartą ir vis dar jį naudoja. Netrukus jis buvo praplėstas iki „SuperVGA" standarto.

1990–aisiais IBM pristatė išplėstos grafikos rinkinį (XGA), leidžiantį 800x600 taškų rezoliuciją „*true color*" (16,8 milijonų spalvų) režime *iur* 1024x768 rezoliuciją 65,536 spalvų režime.

Dauguma dabar parduodamų monitorių palaiko ultra išplėstos grafikos rinkinį (*Ultra Extended Graphics Array*, UXGA sistema). Su šia sistema monitorius gali atvaizduoti 16,8 milijono spalvų iki 1600x1200 taškų rezoliucijos, priklausomai nuo to, kokią grafinę plokštę kompiuteris naudoja.

KABELIO TECHNOLOGIJA

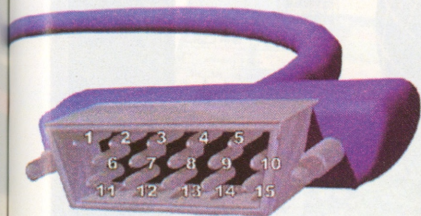
Tipiškas UXGA adapteris veikia imdamas skaitmeninius duomenis, nusiųstus darbinių programų, saugoja juos video

NEC

DAUGIALYPĖS SKLEISTINĖS MONITORIAI

Iki tol, kol prieš dešimtmetį NEC pristatė pirmąjį daugialypės vaizdo skleistinės arba „MultiSync" monitorių, dauguma jų suprasdavo tik vieną dažnį. Kitaip tariant, monitorius veikė tik vienu fiksuotu dažniu ir kadrų sekos dažniu, taigi jis galėjo veikti tik su tokių pat savybių grafiniu adapteriu. Dabartinė „MultiSync" technologija monitoriui leidžia suprasti bet kokį dažnį ir kadrų seką, tad juos galite ramiai kaitalioti.

atmintyje (VRAM) ir naudodamas skaitmeninį–analoginį vertėją (DAC) pakeičia skaitmeninius duomenis į analoginius, kuriuos jau supranta ekrano skleidimo mechanizmas. Perėjęs į analoginę formą, į monitorių vaizdas keliauja per VGA kabelį, kaip pavaizduota diagramoje.



1. Raudonas išorėn; 2. Žalias išorėn; 3. Mėlynas išorėn; 4. Nenaudojamas; 5. Įžeminimas; 6. Raudono grąžinimas; 7. Žalio grąžinimas; 8. Mėlyno grąžinimas; 9. Nenaudojamas; 10 Skleidimo grąžinimas; 11. 0–io monitoriaus atpažinimas; 12. 1–o monitoriaus atpažinimas; 13. Horizontalus skleidimas; 14 Vertikalus skleidimas; 15. 3–io monitoriaus atpažinimas arba duomenų laikrodis.



Tokia VGA jungtis turi tris atskiras eilutes raudonam, žaliam ir mėlynam signalui bei dvi eilutes horizontaliems ir vertikaliems skleidimo signalams. Paprastame TV aparate visi šie signalai sujungti į vieną kompozicinį vaizdo signalą. Dėl šio signalų atskyrimo kompiuterio monitorius gali atvaizduoti daug daugiau taškų, nei TV ekranas.

Kadangi dabartiniai VGA adapteriai dar ne pilnai palaiko skaitmeninius monitorius, šiam tikslui sukurtas naujas standartas — skaitmeninio vaizdo sąsaja (*digital video interface*, DVI). DVI išlaiko duomenis skaitmenine forma, dėl to visiškai neprarandami signalai. DVI yra nepriklausomas nuo technologijos standartas, kas reiškia, kad jis veiks ant bet kurios sistemos, suderinamos su DVI.

MATOMAS PLOTAS

Kompiuterio monitoriaus dydį apibūdina du parametrai: padėties proporcija ir ekrano dydis. Dauguma kompiuterių ekranų, kaip ir dauguma TV ekranų, turi padėties proporciją 4:3, kas reiškia, kad ekrano pločio santykis su aukščiu yra 4:3. Kita populiarėjanti padėties proporcija yra 16:9, kitaip vadinamas „plačiaekranis formatas". Jis jau seniai naudojamas kine ir vis labiau plinta TV ekranuose ir LCD monitoriuose.

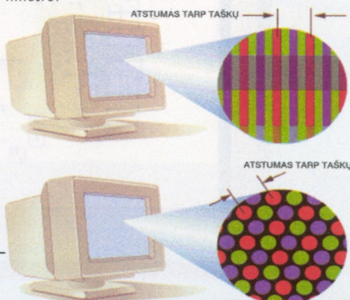
Monitorius turi projektavimo paviršių, kitaip tariant ekraną. Ekrano dydžiai matuojami jo įstrižainės coliais. Toks matavimas paplito todėl, kad ankstyvieji televizorių gamintojai norėjo, kad šis dydis skambėtų įspūdingiau. Kadangi įstrižainė matuojama nuo pačių monitoriaus kraštų, būtinai paklauskite, koks yra tikras matomas dydis (paprastai būna keliais coliais mažesnis). Populiariausi ekranų dydžiai yra 15,17, 19 ir 21 colio. Nešiojamųjų kompiuterių ekranai paprastai mažesni ir siekia nuo 12 iki 15 colių.

MAKSIMALI REZOLIUCIJA IR TAŠKELIO ŽINGSNIS

Rezoliucija reiškia atskirų spalvos taškų, vadinamų „pikseliais", skaičių ekrane. Rezoliucija išreiškiama nurodant taškų skaičių horizontalioje ir vertikalioje ašyje, pavyzdžiui, 640x480. Matoma monitoriaus vieta, atkūrimo dažnis ir taškelio žingsnis tiesiogiai įtakoja maksimalią monitoriaus rezoliuciją.

Taškelio žingsnis yra matmuo, parodantis atstumą tarp ekrano „pikselių". Kuo jis mažesnis, tuo aukštesnė yra monitoriaus rezoliucija.

Taškelio žingsnis matuojamas milimetrais, tai .28 dot pitch reikš, kad atstumai tarp „pikselių" yra 0,28 milimetro.

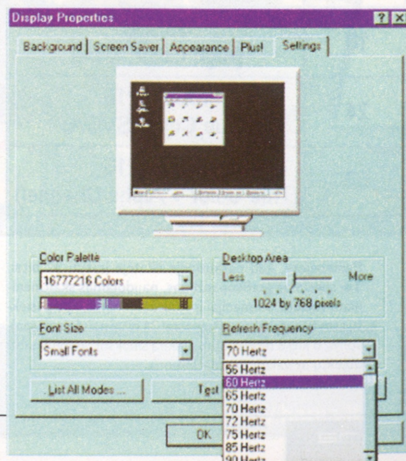


ATKŪRIMO DAŽNIS

CRT technologijos monitoriuose atkūrimo dažnis reiškia, kiek kartų per sekundę ekrane nupiešiamas vaizdas. Pavyzdžiui, jei CRT monitoriaus atkūrimo dažnis yra 72 hercai, jis kas sekundę visus taškelius perverčia 72 kartus. Atkūrimo dažnis — labai svarbi savybė, nes nuo to priklauso mirkčiojimas. Kuo aukštesnis yra šis dažnis, tuo lygesnį vaizdą matysite. Esant mažam dažniui pastebėsite mirkčiojimą, kuris sukelia didelę akių apkrovą ir netgi galvos skausmą.

REFRESH RATE

Televizoriai turi mažesnius atkūrimo dažnius nei dauguma monitorių. Kad



kompensuotų mažesnį dažnį, jie naudoja specialų metodą, vadinamą supinimu (*interlacing*). TV ekrane vaizdas perverčiamas pirmiausia nelyginėse linijose, tada lyginėse linijose. Linijų apšvietimai išlaikomi pakankamai ilgai, kad apgautų jūsų akis ir manytumėte, kad visos linijos perverčiamos vienu metu. Todėl ir nematote mirgėjimo.

Kadangi monitoriaus atkūrimo dažnis priklauso nuo skleidžiamų eilių skaičiaus, jis apriboja didžiausią galimą rezoliuciją. Daugelis monitorių palaiko įvairius atkūrimo dažnius, kurie priklauso nuo jūsų pasirinktos rezoliucijos.

SPALVŲ GYLIS

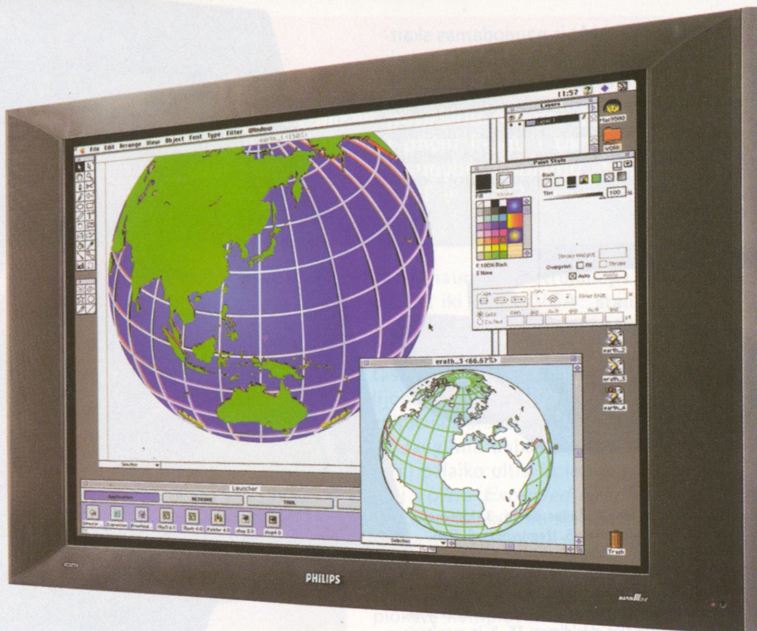
Ekrano režimų, spalvų atkūrimo galimybių ir grafinio adapterio galimybių kombinacija nustato, kiek spalvų gali būti atvaizduota. Pavyzdžiui, ekranas, galintis veikti „SuperVGA" režime, atvaizduoja iki 16,8 milijono spalvų, nes dirba su 24 bitų ilgio „pikselio" aprašymais. Bitų skaičius, aprašantis tašką, ir yra spalvos gylis.

Esant 24 bitų spalvos gyliui, 8 bitai skiriami kiekvienai iš trijų pagrindinių spalvų — raudonai, žaliai ir mėlynai. Šis spalvų gylis taip pat vadinamas „tikrų spalvų" (*true color*), nes gali atkurti 10 milijonų spalvų, kurias sugeba atpažinti žmogaus akis. Tuo tarpu 16 bitų ekranas atvaizduoja tik 65,536 spalvas.

Spalvų gyliai ir atvaizduojamų spalvų skaičius pavaizduoti lentelėje.

Bit-Depth	Number of Colors
1	2 (monochrome)
2	4 (CGA)
4	16 (EGA)
8	256 (VGA)
16	65,536 (High Color, XGA)
24	16,777,216 (True Color, SVGA)
32	16,777,216 (True Color + Alpha Channel)

Pastebėjote, kad paskutinėje eilutėje įrašyti 32 bitai. Tai specialus grafikos režimas, naudojamas skaitmeniniam vaizdui, animacijai ir videožaidimams, kad pasiektų tam tikrus efektus. Paprastai 24 bitai naudojami spalvoms, o kiti 8 bitai sudaro atskirą sluoksnį, apibūdinantį objektų ar vaizdų permatomumą.



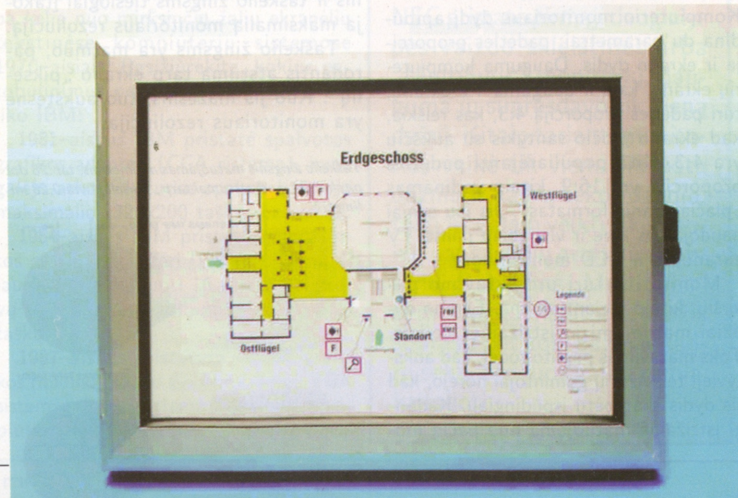
ENERGIJOS SUNAUDOJIMAS

Tipiškame namų kompiuteryje su CRT monitoriumi, būtent monitoriui tenka 80 % sunaudojamos elektros energijos! Kadangi dauguma vartotojų ne visada dirba su kompiuteriu, kai jis įjungtas, 1992–aisiais metais JAV pradėta „Energy Star" programa. Suderinami su „Energy Star" monitoriai stebi vartotojo aktyvumą ir nedirbant su kompiuteriu „pakimba", kol nepajudinsite pelės ar nepaliesite klaviatūros. Žymiai mažiau energijos sunaudoja ir LCD monitoriai.

ŽVILGSNIS ATEITIN

Šiuo metu vis dar populiariausi yra CRT monitoriai, tačiau jie turi nemažai trūkumų, lyginant su naujomis ir po truputį populiarėjančiomis technologijomis. Dirbant su CRT monitoriumi būtinai reikia sėdėti tam tikru atstumu, šie monitoriai yra gan griozdiški ir užima labai daug bereikalingos vietos ant darbo stalo. Naujos technologijos leidžia turėti daug siauresnius, vadinamuosius „plokščius" ekranus.

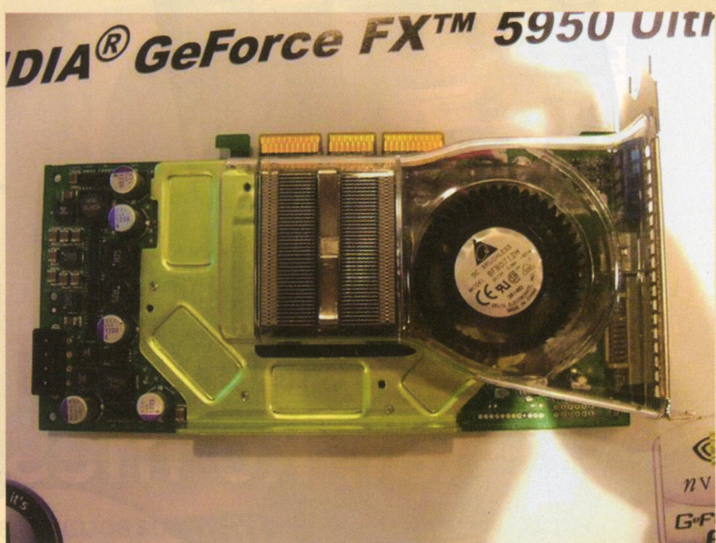
Visuotinio pripažinimo sulaukė ir vis labiau įsibėgėja skystųjų kristalų displėjaus (LCD) technologija. Ji veikia priešingu principu: ne kuria šviesą, o blokuoja ją. Kitos naujos technologijos — šviesą skleidžiantis diodas (LED) ir dujų plazma veikia apšviesdami ekrano pozicijas pagal įtampas skirtingose ekrano tinklelio susikirtimuose. LCD ekranai naudoja daug mažiau energijos, nei LED ar dujų plazmos ekranai, jie daug pigesni (nors vis dar gan stipriai brangesni už CRT monitorius) todėl šiuo metu jų populiarumas vis auga.



Grįžtamoji „Nvidia" ugnis

Kaip atsaką į ATI naujienas „Radeon 9600 XT" ir „Radeon 9800 XT", minėtas praėjusiame „PC klubo" numeryje, „Nvidia" pristatė savo naujuosius „GeForce FX" šeimos narius: 499 JAV dolerių vertės „GeForce FX 5950 Ultra" ir pigesnę, 199 USD, „GeForce 5700 Ultra". Abi šios „DirectX 9" palaikančios plokštės turi pasirodyti visai netrukus.

„5700 Ultra" yra šių metų pradžioje išleistos „GeForce FX 5600 Ultra" perdirbinys. Šiai plokštei įdiegti pakeitimai panašūs į tuos, kuriuos „Nvidia atliko savo *high-end* plokščių linijai „GeForce FX 5800" plokštę patobulindama iki 5900 modelio. 128 MB „5700 Ultra" yra pirmasis ir kol kas vienintelis rinkoje 0,13 mikronų technologijos „Nvidia" lustas, pagamintas kartu su IBM. Kaip tokiai vidutiniškai plokštei, procesorius pasižymi labai aukštais taktiniais greičiais: 475 MHz šerdiniam procesoriui ir 450 MHz atminčiai. „5700 Ultra" yra keturių magistralių plokštė su 128 bitų atmintimi, tačiau naudoja dvigubai mažiau galios, nei aukščiausios klasės „GeForce FX" šeimos plokštės.



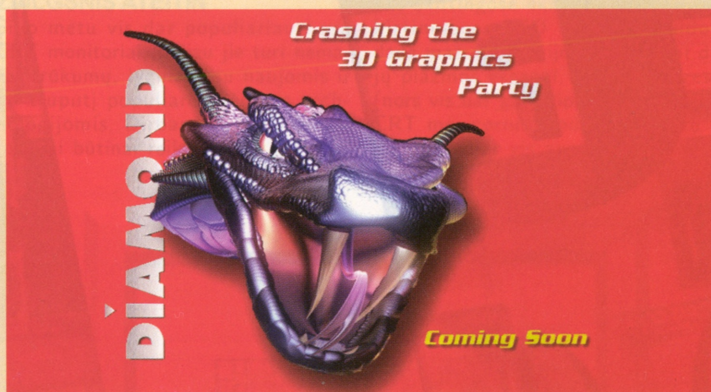
„High-end" šeimą papildo naujas narys 256 MB „5950 Ultra" — šiek tiek greitesnė „5900 Ultra" versija. Prie 450 MHz pridėti dar 25 MHz, tačiau plokštės darbo garsas nė kiek nepadidėja. Turėdama 256 bitų atmintį, plokštė gali džiaugtis labai plačiu atminties pralaidumu — daugiau nei 30 GB per sekundę.

Naujų vaizdo plokščių pristatymą lydi ir iš esmės naujos „Nvidia" tvarkyklės. Netgi vardas pakeistas: iš „Detonator" virtęs „ForceWare". „ForceWare v52.16" jau prieinami ir turi naują kompiliavimo technologiją, kuri labai sparčiai optimizuoja „DirectX" ir „OpenGL" kodą „GeForce FX" lustams.

"Diamond" sugrįžta į plokščių rinką

Netrukus po to, kai „Diamond MultiMedia" buvo nupirkta kompanijos S3, jos vaizdo plokščių padalinys buvo užtemdytas didžiulės „Diamond Rio" MP3 grotuvo sėkmės. Galiausiai jie nugrimzdo į tą pačią bedugnę, kaip ir 3DFx, „Rendition", „Metabyte", „California Graphics", „Sierra" (taip taip, kadaise jie gamino vaizdo plokštes) ir daugelis kitų kompanijų.

Tačiau dabar „Diamond" grįžta, na, bent jau vardas, mat šią kompaniją ir jos prekinius ženklus neseniai įsigijo „Best Data Products". Įdomiausia tai, kad „Diamond" vėl gamins vaizdo plokštes su ATI ir „Nvidia" lustais. „Diamond" planuoja išleisti daug pigesnių plokščių eiliniams vartotojams, o *hardcore* žaidėjus vėl nudžiuginti „high-end" plokštėmis su „Viper" ženklu. Likdama ištikima savo tradicijoms, „Diamond" išliks neutralia ir gamins



plokštes su įvairiais grafiniais lustais. Pirmieji produktai turėtų pasirodyti jau šį mėnesį.

„Vartotojai susiduria su didžiule vaizdo plokščių gamintojų, remiančių vieną ar kitą lustą, konkurencija", — tvirtino vaizdo pramonės analitikas Džonas Pedis. „Kai tokios kompanijos, kaip „Diamond", renkasi iš įvairių grafinių technologijų, vartotojai gali tikėtis išvysti įvairesnių produktų, išbandytų ir pritaikytų jų specifiniams poreikiams, o ne rinktis to paties gamintojo produktus, besiskiriančius tik pavadinimais."

SHUT DOWN



Matrica. Revoliucijos

Kinuose nuo 11 05

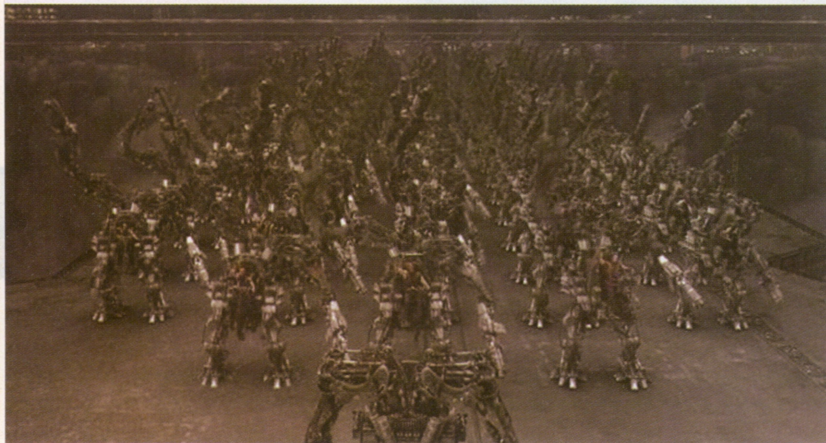
Viskas. Rytoj prasidės pabaiga. Rytoj prasidės „Matrica. Revoliucijos". Kai kurie jūs jau laimingi pamatę paskutinę, Neo ir kitų kovotojų nuotykius užbaigiančią ir visas mįsles įmenančią „Matricos" dalį. Mes dar nelaimingi, mes pamatysime TAI tik rytoj. O šiandien šiek tiek pasikankinsime bandydami trumpai nušveisti, kas gi dėsis Revoliucijose.



Jei pamenate, „Martica. Perkrauta" neturėjo jokios pabaigos, žiūrovus lauk iš salės palydėdama tik kukliais žodžiais „to be concluded". „Revoliucijos" prasideda tiksliai nuo tos vietos, kur Neo apalpsta o debesis sentinelų jau tuoj tuoj atakuos paskutinį žmonių miestą Zioną.

„Revoliucijose" išvysime dvigubą kovą. Abi jos bus žmonių mūšiai prieš „Matricą" ir abi bus mirtinos ir nulemsiančios ateitį, tačiau jos viena nuo kitos skirsis kaip diena nuo nakties. Pirmojoje kovoje Ziono gyventojai apsiginklavę galingiausiais kariniais robotais kovos su šimtais ir tūkstančiais miestą užpuolusių sentinelų (taip, vis dėlto tai buvo neišvengiama). Tuo pat metu vyks kita, daug rimtesnė ir svarbiausia kova. Kova, kurioje Neo paskutinį kartą akis į akį susidurs su nebesuvaldomu Agentu Smitu. Užstrigo filmo treileryje girdėti Neo žodžiai, jam kalbant su paslaptinga forma („Matricos" širdimi?): „Agentas Smitas užaugo už jūsų kontrolės ribų. Jus negalite jo sustabdyti, bet aš galiu." Taip, Ziono ir „Matricos" ateitis yra Neo arba agento Smito rankose, ir tik jų dvikova gali viską nulemti.





Pagrindinė visų „Matricos" filmų varomoji jėga — efektai — „Revoliucijose" pasieks aukščiausią galimą tašką. Vačovskiai tiki įgyvendinę savo sumanymą sukurti efektus, kurių niekas negalėtų pakartoti. Mūsų laukia brangiausia kino istorijoje filmo scena: į 14–os „Revolutions" minučių kovų sceną sukišta 40 milijonų JAV dolerių. Prodiuseris Džoelas Silveris: „Mes padarėme vaizdo efektus filmui tokius, kad dėl laiko, kurį sugaišome juos gamindami ir dėl kainos, jie nekada nebebus sukurti. Tikrai manau, jog kartelė pakelta taip aukštai, kad, žinote, kartelės nebėra. Tai užbaigia būdą, kuriuo filmai buvo kuriami iki šiol, nes šiuo keliu toliau eiti nebeįmanoma."

Priklausomybės nuo kompiuterių gydymosi kursas

Uždarykite visus puslapius ir nutraukite interneto naršyklės veikimą. Nustatyta tvarka pabaikite savo kompiuterio operacinės sistemos darbą. Išjunkite kompiuterio, monitoriaus, spausdintuvo ir modemo maitinimą. Toliau aprašytais žingsniais atkurkite ryšį su išoriniu pasauliu.

PIRMAS ŽINGSNIS.

Atverkite langą ir įkvėpkite gaivaus oro. Dėmesio! Spalvų kontrasto ir ryškumo reguliuoti jūs negalėsite. Taip pat negalėsite paveikti aplinkos garso lygio! Priimkite viską taip, kaip yra. Triukšmai nepašalinti, viskas perduodama tiesiogiai.

ANTRAS ŽINGSNIS.

Ženkite keletą žingsnių per kambarį. Tai, kas juda po jumis, yra jūsų kojos. Nebijokit, kol kas viskas tvarkoje.

TREČIAS ŽINGSNIS.

Apsižvalgykite, ar nėra ko nors kito, judančio šalia jūsų. Pamėginkite priartėti prie jo ir užkalbinti. Klaviatūros tam nereikia! Jums atsakė? Jei taip, būkite ypač atsargus, jūs ne forume ar IRC, ICQ. Prieš ką nors pasakydamas, gerokai apgalvokite — dabar bet koks įžeidimas gali sąlygoti fizinį sužalojimą!

KETVIRTAS ŽINGSNIS.

Pamėginkite vartoti maistą. Tad atidarykite visų spintelių dureles. Jei po atidarymo užsidegė šviesa, vadinasi, jūs radote šaldytuvą. Pažvelkite vidun, ar yra ten kas nors valgoma. Prieš ką nors suvartojant kaip maistą, prašom atkreipti dėmesį į galiojimo terminą.

PENKTAS ŽINGSNIS.

Dabar išeikite iš namų, kad pripildytumėte spintelę, kurios viduje užsidega šviesa (procesas vadinamas "apsipirkti"). Dėmesio! Jeigu jums viskas atrodo svetima, kreipkitės į ką nors, kad jus palydėtų iki maisto prekių parduotuvės. Stebėkite viską, kas dedasi aplinkui — visi automobiliai tikri, gatvę reikia kirsti tik tada, kai ji tikrai tuščia. Kad ir kaip būtų neįtikėtina, dabar jūs turite tik vieną gyvybę. Naujo žaidimo pradžia negalima. Taip pat neberasite pardavėjo su gyvybę grąžinančiu gėrimu.

ŠEŠTAS ŽINGSNIS.

Jei grįžtantį jus pasitiks maži vaikai, nuolat kartojantys „Tėti, tėti!" arba „Mama, mama!", tai gali būti jūsų vaikai. Taip, maži nenaudėliai jūsų prisiminimuose buvo daug mažesnio dydžio... Nors nieko baisaus, jums tereikia prisiminti, kokie jų vardai, ir jūs vėl greitai prie jų priprasite.

SEPTINTAS ŽINGSNIS.

Kai jūs vėl grįšite namo, patogiau įsitaisykite fotelyje, tik jokiais būdais ne tame, kuris yra prie jūsų kompiuterio! Va ir puiku, jūs beveik įveikėte šią užduotį. Dabar pabandykite perskaityti keletą knygos puslapių. Knygos — tai tokie stori sunkūs daiktai, kuriuos galima atsiversti. Kai kuriose iš jų netgi galima rasti gražių margų paveikslėlių. Tai ką, pastebėjote, kad jas skaitant jūsų makaulėje (tenai, viršuj) kažkas ėmė dirbti? Tai yra vadinama „mintimis". Jos jums kyla beskaitant. Ir dar. Nemėginkite spaudinėti pirštų puslapio kampelyje, kai jūs jį perskaitėte iki galo: daugialypė terpė buvo vakar, o dabar reikia puslapius vartyti rankomis. Iš pradžių skaityti daugiau negu dešimt puslapių nereikėtų. Padėkite knygą į šalį, bet netoli. Dabar kreipkitės į asmenį, kuris kraipo --galvą sėdėdamas kampe. Įtikinkite ją (jį), kad jums viskas gerai ir jūs norite pasitaisyti. Pirmosiomis dienomis jumis vis tiek netikės, bet laikykitės! Parduokite savo modemą ir vietoj jo nupirkite akvariumą. Jis funkcionuoja panašiai kaip jūsų ekrano užsklanda. Tai bus pirmas ryškus pagerėjimo požymis!

Sėkmes!!!

ANEKDOTAI

Skelbimas elektroninėje darbo biržoje: „Gerai apmokamam darbui stambioje kompanijoje reikalingas hakeris. CV prašome patalpinti pagrindiniame puslapyje, svetainėje www.microsoft.com"

Jaunuolis atlieka išpažintį ir prisipažįsta, kad daug žaidė kompiuteriniais žaidimais:
– O ar nežaidei tu, sūnau mano, velnio išmislo, žaidimo, vardu „Diablo 2"? – klausia kunigas.
– Žaidžiau, tėve mano, gailiuosi, visą perėjau...
– Greitai pasakyk, kaip pereiti trečio akto pabaigą!

Moldavijoje nuspręsta kautis su spam'u (žinot, krūvom einantys reklaminiai el. laiškai) pagal įstatymus. Priimtas naujas įstatymas, pagal kurį kiekvieną spam'o laišką turi lydėti perspėjimo laiškas ir atsiprašymo laiškas.

Sensacija!!! Pasirodo, „Windows" sistema parašyta naudojant dirbtinio intelekto technologiją! Ir kaip bet koks protingas padaras, jie bando kuo mažiau dirbti.

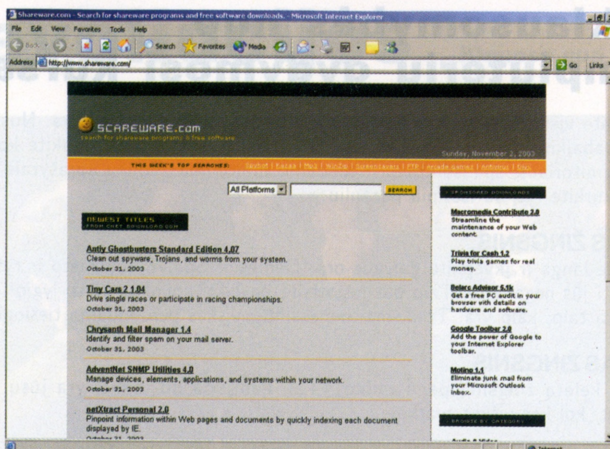
Skambutis į „Microsoft":
– Sveiki. Prieš 3 metus savo kompiuteryje įdiegiau „Windows 98". Per visą darbo laiką jie nei karto nenulūžo ir nesuklydo. Gal galėtumėte pasakyti, ką neteisingai darau?

Sukurti nauji „Windows XP for Woman". Nuo originalių XP jie skiriasi tuo, kad čia vietoje *OK* ir *Cancel* yra viena paspaudimo galimybė *Maybe*.

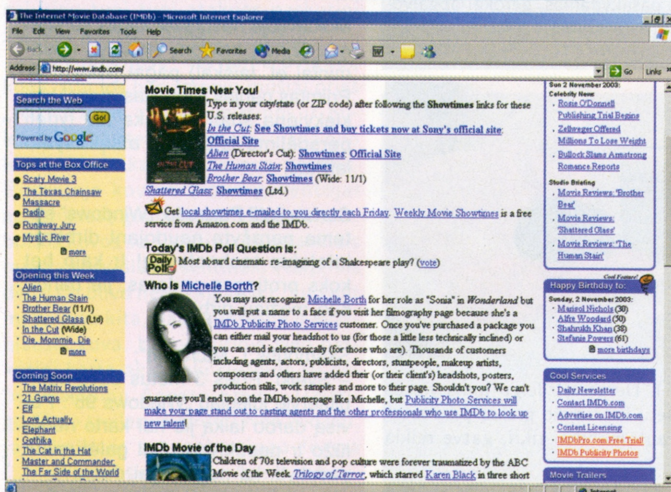
Skrenda Vatsonas ir Holmsas oro balionu. Papuolė į rūką ir pasiklydo. Po kurio laiko nusileidžia virš kažkokio miesto. Mato, eina vyrukas.
– Gal galėtumėte pasakyti, kur mes esame? – klausia Holmsas.
Vyrukas pagalvoja, pažiūri į juos ir sako:
– Oro balione.
Holmsas:
– Aiškiai programuotojas.
Vatsonas:
– O kaip supratote?
– Pirmiausia, jis prieš atsakydamas pagalvojo. Antra, jis atsakė visiškai tiksliai. Trečia, jo atsakymas visiškai beprasmis.

SHAREWARE.COM

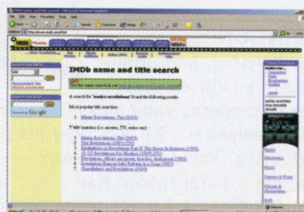
Internete galima rasti tiesiog nesibaigiančius „shareware'ų", „freeware'ų" ir demonstracinių žaidimų versijų archyvus, tik susirasti tą, kurio reikia kartais gali būti pakankamai sudėtinga. Shareware.com surenka milžinišką archyvą ir padaro jį labai paprastai naršomą. Parsisiųsti reikiamą programėlę yra visai nesudėtinga. Be to, susirasti ją galima įvairiausiais būdais: pagal raktinį žodį, pagal populiarumą ir panašiai. Galų gale, shareware.com galite persiskaityti lakoniškus programėlių aprašymus.



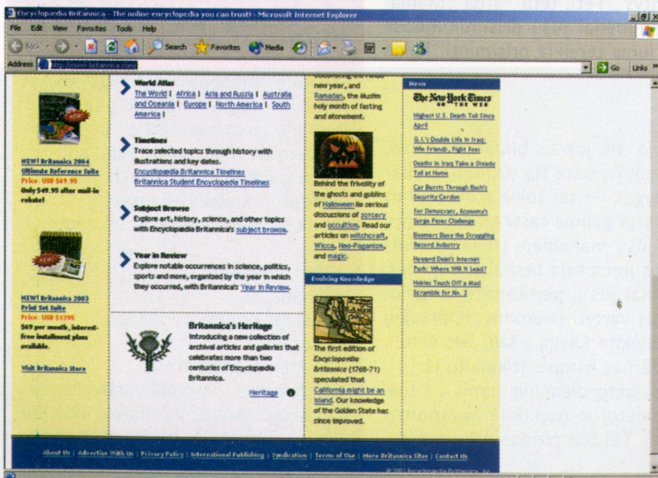
INTERNET MOVIE DATABASE (WWW.IMDB.COM)



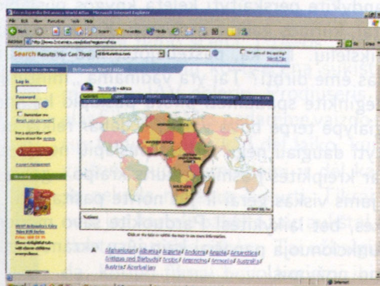
Galima sakyti, tai — visų filmų gerbėjų meka :). Tinklapyje rasite daugybę informacijos praktiškai apie visus filmus. Informacija pateikiama ne tik apie patį filmą, bet ir apie aktorius, režisierius, kino studijas, filmų reitingus ir t. t. Jei norite sužinoti, kokius dar filmus yra sukūręs jūsų mėgstamas režisierius, ar kokiuose dar filmuose yra suvaidinęs mėgstamas aktorius, šis puslapis — jums.



ENCYCLOPEDIA BRITANNICA (WWW.BRITANNICA.COM)



Taip, visažiniu tapti labai paprasta:). Tereikia panaršyti po šį puslapį. Aprašymai tokie įvairūs, kad pradėję domėtis kuriuo nors afrikietišku mėsėdžiu augalu, baigsite paiešką susižinoję apie plačiųjų Sibiro lygumų satyrikus:).




Logitech

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
UAB „Indiza", Draugystės g. 15, LT-3031 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda" kioską.
Taip pat laukiame laiškų ir dovanų :).

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PERĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas i GAMEFAQ:
žaidimas:
Lygis/misija:
problema

VISA KITA (papeikimai, sveikinimai, pastabos, pasiūlymai ir t.t.):

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Muzikino Dance E-JAY konkurso nugalėtojai:
1. Vytautas Verkelis (vytautas03), iš Kauno laimėjo kolonėles Altec XA3051
2. Remigijus Šturma (remiga vs kintai), Šilutės raj. laimėjo trijų mėnesių žurnalo „PC Klubas" prenumeratą
3. Darius (bomm) taip pat laimėjo trijų mėnesių žurnalo „PC Klubas" prenumeratą

Mūsų „elektroniniai kontaktai":
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

SKELBIMAI

Pirkčiau žaidimą „Outlive" Panevėžio apskrityje. Tel.: (672) 38977, Sigitas.

Parduodu vaizdo plokštę „GeForce 2 MX 400" 64 MB. Kaina — 60 Lt. Tel.: (677) 66108, Elonas, Tauragė.

Pirkčiau žaidimą „Baldur's Gate: Shadows of Amn". Tel.: (686) 86731, Artūras, Šilutė.

Perku žaidimų CD: „Deus Ex", „Taxi Driver", „Driver", visus „Star Wars", „Clive Barker's Undying", „Baldur's Gate", „Vivisector", „Moto Racer 3", „Global Operations", visus „Ghost Recoon", „Moto GP 2", „007: Nightfire", „Motor City Online". Tel.: (675) 09303, Dovydas, Panevėžys.

Parduodu kelis žaidimus. Tel.: (41) 373504, Donatas, Šiaulių raj.

Parduodu žaidimus: „Medal of Honor Breakthrough", „Sims Superstar", „GTA: Vice City", „Heroes IV". Tel.: (674) 56161, Vytautas, Vilkaviškis.

Galiu surasti beveik visų žaidimų kodus, pvz.: „Sim City 4", „Sims: Superstar", „GTA: Vice City" (visus iki kažkur 60) ir taip toliau. Rašykit SMS visi, kuriems reikia bet kokio kodo. Tel.: (656) 37167, Tomas.

Visi, kas dievina sportinius žaidimus, rašykite SMS tel.: (680) 16787, Daumantas.

Perku: „Need For Speed: Porsche 2000", „Tomb Raider: Angel of Darkness". Tel.: (41) 46751, Kęstas, Šilutės raj.

Pirkčiau žaidimą, kuriame kariauja kiaulės ir kiškiai. Pavadinimo nežinau. Tel.: (318) 52028, Linas, Lazdijai.

Turiu daug žaidimų, filmų, programų. Norėčiau pasikeisti, jei kas turi žaidimą „Max Payne 2". Tel.: (613) 85369, Igoris, Vilniaus raj.



ORAKULAS

Rask atsakymą



Ar Jis man ištikimas?
Kada rasiu geresnį darbą?
Ar pasiseks rytojaus susitikimas?

Tu pateiki klausimą ORAKULUI ir gauni jo spėjimą. Prisimink, kad ORAKULO atsakymai yra tik užuominos į galimą sprendimą.

1. Rašyk žinutę: EXE ORAKULAI tavo klausimas
Pvz.: EXE ORAKULAI ar jis man istikimas
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

100% MEILĖS TESTAS

Ar myli?



Įsitikinkite, ar jūs tinkate vienas kitam

1. Rašyk žinutę: EXE LOVE tavo vardas ir draugo vardas
Pvz.: EXE LOVE Adomas Ugne
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

LIKIMO SKAIČIUS

Įsitikink



Likimas yra užkoduotas Tavo varde... Perskaityk jį!

1. Rašyk žinutę: EXE LIKIMAS tavo vardas pavardė
Pvz.: EXE LIKIMAS Lina Petrauskaite
2. Siųsk numeriu: **1352**

Sužinok savo ir savo draugo likimo skaičių ir charakterių panašumus

1. Rašyk žinutę: EXE LIKIMAS tavo vardas pavardė ir draugo vardas pavardė
Pvz.: EXE LIKIMAS Lina Petrauskaite ir Algis Gedeika
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

SEX kalkuliatorius

Tikrai karštas



Išbandyk ir Tu!!!

1. Rašyk žinutę: EXE SEX tavo vardas ir draugo vardas
Pvz.: EXE SEX Laimis Jurga
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

Sveri daug? Sveri mažai?

Pasisverk



STORA? PLONA? DIETA? DESERTAS?

1. Rašyk žinutę: EXE KMI ūgis (cm) svoris (kg)
Pvz.: EXE KMI 178 75
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

JUOKINGI PRANEŠIMAI

Tinka visiems telefonų modeliams



- **1000** - Slapto gerbėjo skambutis
- **1001** - Graudinantis atsiprašymas
- **1003** - Rytinis Jo skambutis
- **1004** - Kuklios mergaitės prisipažinimas
- **1002** - Pasiūlymas filmuotis
- **1006** - Slaptos gerbėjos skambutis
- **1007** - Skambutis iš prezidento kanceliarijos
- **1008** - Žinia apie draugo neištikimybę
- **1009** - Tavo skambučio garso kokybės patikrinimas
- **1005** - Skambutis draugės rekomenduotam lovos virtuozui

Atsisiųsk juokingą pranešimą:

1. Atsisiųsk juokingą balso pranešimą sau, rašyk žinutę:
EXE (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą. Pvz.: EXE BP 1002
Nusiųsk juokingą balso pranešimą (BP) draugui, rašyk žinutę:
EXE (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą (tarpas) draugo telefono numerį. Pvz.: EXE BP 1000 3706XXXXXXX
2. Siųsk numeriu: **1350**

Kaina 5 Lt

Jei telefonas išjungtas ar užimtas, balso pranešimas bus pakartotas du kartus.
Balso žinutės užsakovas atsako už visas galimas pasekmes, susijusias su šia paslauga.

VARDINIAI LOGO Sukurk pats!

Tinka NOKIA telefonams, į kuriuos gali atsisiųsti logotipą

F1 Linda	F2 Linda	% =	" =	& =
F3 Linda	F4 Linda	+ =	# =	@ =
F7 Linda	F5 Linda	£ =	$ =	! =



Atsisiųsk savo vardinį logotipą:

1. Rašyk žinutę: EXE (tarpas) V (tarpas) Išsirink šriftą nuo F1 iki F8 (tarpas) parašyk norimą žodį su simbolį atitinkančiu ženklu. Pvz: EXE V F5 AS!TAVE
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

Tekstinės paslaugos tinka visiems telefonų modeliams.
Norėdami užsisakyti GPRS arba WAP paslaugą paskambinkite:
1566 - Omnitel arba 1501 - Bitė GSM. Pagalbos TEL. (85) 274 20 02

ATVIRUKAI

Nustebink draugą!

NOKIA: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5510, 5210, 5310, 6130, 6110, 6150, 6210, 6310, 6250, 6510 , 8210, 8810i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110.

EXE P GAL2	EXE P VISKAMAT	EXE P RALLYCAR2	EXE P ATEIK	EXE P SKAMBOSAM	EXE P TIGER2
EXE P TUSAS	EXE P PASIILGAU2	EXE P VIRUS	EXE P LABAIMYLIU	EXE P TEETIME	EXE P PYRAGELIS
EXE P MYLIU	EXE P RACE	EXE P EIKTU	EXE P SALDIMEILE	EXE P LABARYTA	EXE P CIATAU
EXE P SALDZIU	EXE P LIUDNABE	EXE P RALLY2	EXE P NEGALIU	EXE P VEIDAS7	EXE P KITTYCAT
EXE P KADOVANOT	EXE P KALEDOS	EXE P KALEDOS2	EXE P NAUJI2	EXE P KALEDOS4	EXE P SKAMB

Atsisiųsk atviruką:

1. Rašyk žinutę: EXE P TUSAS
Nusiųsk draugui: EXE P TUSAS 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

LOGOTIPAI

Išrink geriausią!

NOKIA: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5510, 5110, 5210, 5310, 6130, 6110, 6150, 6210, 6310,7110, 6250, 6510 , 8210, 8810i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110.

EXE L MOKYKIS	EXE L SEARCH	EXE L SEARCH4	EXE L DJEVEL	EXE L BULLSHIT	EXE L TUSCIAS
EXE L JKATINAS	EXE L DJEVEL5	EXE L MANOTEL	EXE L RUKAS	EXE L AIR	EXE L MOTKRUT
EXE L RYKLYS	EXE L BLINK2	EXE L BEERS	EXE L SYMBOL3	EXE L GANGSTA	EXE L 108PK
EXE L SEKS	EXE L VILKAS	EXE L SPIT	EXE L VILKAS	EXE L DRAGONS	EXE L KAUK
EXE L ASAKA	EXE L BAGIRA	EXE L KEISTAS	EXE L FLAME	EXE L ZUIKUCIAI	EXE L PANDA
EXE L BADGIRL	EXE L DRAGONS	EXE L PIKTAMUSE	EXE L BESMEG	EXE L SLIUZIUS	EXE L RAGANA
EXE L UZTRAUKTAS	EXE L AKYTES	EXE L XMAS9	EXE L SNOWMAN	EXE L SCARYDRA	EXE L DULAIMINGI

Atsisiųsk logotipą:

1. Rašyk žinutę: EXE L AIR
Nusiųsk draugui: EXE L AIR 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

MELODIJOS IR SUPERMELODIJOS

Skambėk!

MELODIJOS - NOKIA: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 5510, 5210, 5310, 6130, 6110, 6150, 6210, 6310,7110, 6250, 6510 , 8210, 8810i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110.
SUPER MELODIJOS - NOKIA: 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i.

TV serialas Sopranai	EXE M SOPRANAI	EXE SUPER SOPRANAI	Scooter- Weekend	EXE M WEEKEND	EXE SUPER WEEKEND
Geltona- Apkabink mane	EXE M APKABINK	EXE SUPER APKABINK	Luka- Aš įsimylėjau	EXE M ASISIMIL	EXE SUPER ASISIMIL
Delfinai- Žvaigždė	EXE M ZVAIG	EXE SUPER ZVAIG	AC/DC- Thunderstruck	EXE M THUNDER	EXE SUPER THUNDER
Liaudies daina- Du gaideliai	EXE M DUGAID	EXE SUPER DUGAID	ŽAS- ŽAS myli kiną	EXE M ZASMYLI	....
Amberlie- fly	EXE M AMBFLY	EXE SUPER AMBFLY	Iš serialo SIMPSONAI	EXE M SIMPSONS	EXE SUPER SIMPSONS
SEL- Vėl ruduo	EXE M VELRUD	EXE SUPER VELRUD	Eminem- Business	EXE M BUSINESS	EXE SUPER BUSINESS
Marijonas M.- 3 milijonai	EXE M TRYSM	EXE SUPER TRYSM	ATB- Let U Go	EXE M LETUGO	....
Mango- Drugelis	EXE M DRUGELIS	EXE SUPER DRUGELIS	Scooter- The night	EXE M TNIGHT	EXE SUPER TNIGHT
Kastaneda- Merginos	EXE M MERGINOS	EXE SUPER MERGINOS	Vanila Ice- Ice, Ice Baby	EXE M ICEBABY	....
Lietuvos himnas	EXE M LHIMNAS	EXE SUPER LHIMNAS	50 Cent- P.I.M.P.	EXE M PIMP	EXE SUPER PIMP
Britney Spears- Me Against The Music	EXE M MEAGAINST	EXE SUPER MEAGAINST	Eminem- Sing for the moment	EXE M SINGFOR	EXE SUPER SINGFOR
Reamonn- Alright	EXE M ALRIGHT2	EXE SUPER ALRIGHT2	The Rasmus- In the shadow	EXE M RMS	EXE SUPER RMS
Robbie Williams- Sexed Up	EXE M SEXED	EXE SUPER SEXED	JBC- Sijonėlis	EXE M SIJONELIS	EXE SUPER SIJONELIS
Alcazar- Love Life	EXE M LOVEL	EXE SUPER LOVEL	Dido- White Flag	EXE M WFLAG	EXE SUPER WFLAG
Fabolous ft Ashanti- Into You	EXE M INTOYOU	EXE SUPER INTOYOU	Boney M- The river of babylon	EXE M BABYLON	EXE SUPER BABYLON
Ogis ir tarakonai	EXE M OGIS	....	Bjaki-Buki (Bremenskije muzikanti)	EXE M BJAKIBUKI	....
50 Cent- In Da Club	EXE M INDACLU	EXE SUPER INDACLU	Scooter- Nessaja	EXE M NESSAJA	EXE SUPER NESSAJA
Omni- PANTERA	EXE M OMNI	EXE SUPER OMNI	Scooter- Maria (I Like It Loud)	EXE M MARIAL	EXE SUPER MARIAL
ŽAS- Mes laimėsim	EXE M LAIMESIM	EXE SUPER LAIMESIM	Iš serialo BRIGADA	EXE M BRIGADA	EXE SUPER BRIGADA
B'Avarija- BARAS TV ŠOU	EXE M BARAS	....	Mango- Alyvos	EXE M MANGAL	....
Rytis Cicinas- Meilės laivas	EXE M MEILESLAIV	EXE SUPER MEILESLAIV	Black Eyed Peas- Where Is The Love?	EXE M WHEREIS	EXE SUPER WHEREIS
One T- The Magic Key	EXE M THEMAGI	EXE SUPER THEMAGI	Carlsberg dainelė	EXE M CARLSBERG	....
Benny Benassi- Satisfaction	EXE M SATBEN	EXE SUPER SATBEN	Scooter- Ramp	EXE M RAMP	EXE SUPER RAMP
ŽAS- Gaivi daina	EXE M GAIVI	EXE SUPER GAIVI	A. Mamontovas ir Atlanta- Kregždutės	EXE M KREGZD	EXE SUPER KREGZD
Outlandish- Aicha	EXE M AICHA	EXE SUPER AICHA	Panjabi Mc- Jogi	EXE M JOGI	EXE SUPER JOGI

Atsisiųsk melodiją:

1. Rašyk žinutę: EXE M THEMAGI
Nusiųsk draugui: EXE M THEMAGI 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

Atsisiųsk POLIFONINĘ melodiją:

WAP? Įsitikinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai!

1. Rašyk žinutę: EXE SUPER THEMAGI
Nusiųsk draugui: EXE SUPER THEMAGI 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1350**

Supermelodijų paslauga gali naudotis OMNITEL ir Bitė GSM klientai

Kaina 5 Lt

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

DAUGIAU EMOCIJŲ SU WWW.ONE.LT

one extremely mobile

LOGOTIPAI

889622	67589622	67389622
55449622	67569622	65809622
24469622	67559622	61309622
67649622	67539622	61249622
67639622	67509622	58759622
[illegible]	67439622	58119622
	67419622	55419622

ATVIRUKAI

57079622	66329622	66319622
57089622	67809622	68019622
58629622	67689622	67709622
67669622	67819622	67659622
67679622	67829622	67849622

MELODIJOS

VISAS MELODIJAS GALITE UŽSISAKYTI IR POLIFONINES!

Linkin Park: Faint	60019622
Benny Benassi: Satisfaction	60039622
Bomfunk MC's: Freestyler	3689622
A.Mamontovas ir Atlanta: Kregzdute	54559622
Sean Paul: Get Busy	60119622
Snap: The Power (Of Bhangra)	60069622
Master Blaster: How old R U?	60109622
ZAS: Mes nugalesim	65189622
One-T: The Magic Key	62219622
Scooter: Maria (I like It Loud)	68189622
Panjabi MC: Jogi	54639622
Outlandish: Aicha	57449622
Benny Benassi: Able To Love	65229622
The Rasmus: In The Shadows	68319622
Velnio Nuotaka: Jurgos arija	57569622
Alien Ant Farm: Smooth Criminal	10009622
Black Eyed Peas: Where Is The Love	68169622
Mission Impossible 2	6739622
Luka: As isimylejau	62159622
Zas: Gaivi Daina	62769622
Mango: Alyvos	55189622
Kastaneda: Truputi Laimes	54549622
Titanic	10789622
St.Germain: So Flute	65269622
Jennifer Lopez: Jenny From The Block	35139622
Coolio: Gangsta's paradise	65279622
Kastaneda: Merginos	66639622
Elton John: Are You Ready For Love	66459622
Evanescence: Going Under	66629622
Placebo: Special Needs	66579622
Busta Rhymes & Mariah Carey: I Know What You Want	47669622
Outlandish: Guantanamo	66439622
Eurythmics: The Miracle Of Love	66619622
Blondie: Good Boys	66479622
Reamonn: Alright	66609622
Madonna: Nothing Fails	66489622
Eurythmics: There Must Be An Angel	68139622
Underdog Project: Summer Jam 2003	68179622
Nasty Smile: Free Yourself	66469622
Lumidee: Never Leave You	68049622
Sean Paul: Like Glue	68219622

DOVANĖLĖ DRAUGUI

Norėdami nusiųsti logotipą, melodiją ar atviruką savo bičiuliui, **po kodo padarykite tarpą** ir įveskite gavėjo telefono numerį (pvz., 3819622 6XXXXXXX).







KIEKVIENĄ KARTĄ VIS NAUJAS SIURPRIZAS!

KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ, MELODIJĄ AR ATVIRUKĄ — KAINA 1.95 Lt

1. Parašykite žinutę su kodu (pvz., 3819622). **SIEMENS** ir **ERICSSON** telefonams nepamirškite prie kodo pridėti raidelę **S** ar **E** (pvz., 3819622s arba 3819622e).
2. Nusiųskite šią žinutę į mūsų numerį **1322**.

NOKIA 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5110 (tik logotipai), 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890

SIEMENS A50, C45, C55 (tik logotipai ir atvirukai), S45, S55, ME45, M50, M55, MT50

ERICSSON T65, T68i

KAD GAUTUMĖTE POLIFONINĘ MELODIJĄ — KAINA 3 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta telefono **GPRS** arba **WAP** paslauga.
Norėdami užsisakyti **GPRS** arba **WAP** paslaugą paskambinkite: **1566 - Omnitel** arba **1501 - Bitė GSM**.

1. Parašykite žinutę su melodijos kodu ir jo gale pridėkite **P** (pvz., 3689622p).
2. Nusiųskite šią žinutę į mūsų numerį **1323**.
3. Mes Jums atsiųsime SMS su nuoroda. Atsidarykite melodiją iš šios nuorodos.

NOKIA 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650

SIEMENS C55, M55, S55

Paslauga galima **Omnitel** ir **Bitės GSM** klientams, išskyrus **EXTRA** vartotojus.
Jei iškilo klausimų, rašykite mums one@one.lt